

ULTIMA Shattered Legacy : la meilleure version d'Ultima ?

GÉNÉRATION 4

GEN 4

LE MEILLEUR DES JEUX MICRO

N°89 - Juin 1996 - 38 F

LES NOUVEAUX JEUX DE BULLFROG

DUNGEON KEEPER

Syndicate Wars,
Theme Hospital...

WARCRAFT 2

L'extension qui
défie les champions

DEUS

Le premier jeu
d'aventure/survie

E.C.T.S.
DE LONDRES
104 JEUX
QUI VONT MARQUER
1996

NORMALITY
Entre Doom
et Brazil !

UNE PUBLICATION PRESSIMAGE

L 9825 - 89 - 38,00 F.



INFOGRAPHIES 1' Aventure

LE SECRET DU TEMPLIER

Osez-vous
franchir les
Portes du Temps?

Vous êtes William Tibbs jeune étudiant américain dont la fiancée, Juliette Gascogne, vient d'être enlevée par Wolfram, un émissaire du Malin venu du fond des âges...

Pour retrouver Juliette, vous devrez franchir les Portes du Temps et combattre, en 1329, Wolfram le "renard à la crotte rouge", au cœur même de la Commanderie des Templiers.

Échapperez-vous aux coups mortels des redoutables Chevaliers Noirs? Parviendrez-vous à déchiffrer le langage secret des pierres précieuses?

Saurez-vous découvrir le trésor des Templiers? Votre quête est semée d'embûches et d'ennemis éternels. Êtes-vous digne de relever ce défi?



**PC CD-ROM
et prochainement
sur Windows® 95**



PRISONER OF ICE

La glace cache parfois de monstrueux secrets

Janvier 1937. Sous les glaces du pôle sud se terrent de monstrueuses créatures : les Prisoner of Ice. Au cœur d'une base secrète, des scientifiques nazis veulent s'approprier leur colossale puissance. Bruce Ryan, un jeune militaire américain en mission secrète pourra-t-il les stopper? Inspiré de l'oeuvre de Lovecraft et de faits authentiques de la seconde guerre mondiale, Prisoner of Ice vous entraîne dans une grande aventure fantastique mêlant magie chthonienne, espionnage et enquête.

**PC CD-ROM - MAC
et prochainement
sur Windows® 95**



ALONE IN THE DARK 3

Pas de répit pour Edward Carnby

Dans Alone in the Dark 3, vous affronterez les forces maléfiques qui règnent sur la ville fantôme de Slaughter Gulch, dans un western surnaturel mêlant vestiges du far-west et magie Navajo.

**PC CD-ROM - MAC
et prochainement sur Windows® 95**



Dans la même collection sur PC CD-ROM et MAC CD-ROM : Alone in the Dark 1 et Alone in the Dark 2. Deux sombres aventures d'Edward Carnby, le détective du Terrange, dans une série à grand succès, vendue à plus de 500 000 exemplaires dans le monde et qui a recueilli de nombreux prix. Aussi disponible : le coffret de la Trilogie sur PC CD-ROM.

Entièrement réalisées en 3D temps réel, avec une vision cinématographique des personnages et des scénarios d'une grande richesse, les trois épisodes d'Alone in the Dark vous plongent dans une atmosphère terrifiante, combinant enquête surnaturelle et combats.

Une collection à découvrir absolument... si vous n'avez pas peur du noir !

INFOGRADES



82-84, rue du 1^{er} mars 1943 • Villeurbanne cedex France
Tél. (16) 72 65 50 00 / Fax (16) 72 65 50 01
Contact Commercial : (16) 72 65 50 13

Retrouvez les nouveautés infogrames sur Internet:
<http://www.infogrames.fr>

Je désire recevoir une documentation sur les produits INFOGRADES :

Le Secret du Templier ☐ Prisoner of Ice ☐ Alone in the Dark ☐

Je désire recevoir le catalogue Infogrames ☐

Nom Prénom Age

Adresse

Code postal Ville Pays

J'utilise un : PC ☐ Macintosh ☐ Lecteur de CD ROM oui ☐ non ☐

J'utilise une console ☐ Modèle

J'utilise un lecteur de CD-i ☐ J'utilise un lecteur de Vidéo CD ☐

Bulletin à retourner à : INFOGRADES MULTIMEDIA - Service Informations
Consommateurs - 82-84, rue du 1^{er} mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX.

LE F-22 VU PAR L'ENNEMI



LA COMPÉTENCE DE JANE'S DANS LE DOMAINE MILITAIRE VOUS PERMET DE PILOTER SEPT DES CHASSEURS LES PLUS REDOUTABLES.



Le champion de l'aviation
Batailles technologiques sans fin, avions
supersoniques, 4^e génération, 4^e génération
et information d'avenir.



Le champion de l'aviation
Batailles technologiques sans fin, avions
supersoniques, 4^e génération, 4^e génération
et information d'avenir.



Le champion de l'aviation
Batailles technologiques sans fin, avions
supersoniques, 4^e génération, 4^e génération
et information d'avenir.



Le champion de l'aviation
Batailles technologiques sans fin, avions
supersoniques, 4^e génération, 4^e génération
et information d'avenir.



Rafale C



X-31 EFM



ASTOVL



X-29 FSW



F-117A Stealth Fighter



B-2A Spirit



F-22

UN ENNEMI VU DU F-22



ATF

ADVANCED TACTICAL FIGHTERS



Pour plus d'informations sur Advanced
Tactical Fighters, appelez le Service Clientèle
national d'Electronic Arts au 72 53 25 00.
L'éditeur, développeur et distributeur de ce jeu vidéo est
Electronic Arts, 201 Redwood Drive, Redwood City, CA
94065, États-Unis. Pour plus d'informations, visitez
le site Internet <http://www.janes.com> ou le site
Internet <http://www.ea.com/janes.html>.

La suite de
U.S. NAVY FIGHTERS

<http://www.janes.com/janes.html>
ou <http://www.ea.com/janes.html>



ELECTRONIC ARTS

GEN4 89 SOMMAIRE

JUIN 1996

CD GEN4

Ouaouh, c'est bientôt l'été, CD-Rom pour tout le monde... et soleil pour les autres !

PAGE 10

COURRIER

Z'avez vu, le PSG est champion d'Europe ! Théoriquement, le Teignard s'en tape éperdument mais voilà : il ne rate jamais un pot. Le résultat - pas joli, joli - se trouve en...

PAGE 16

NEWS

Il fait beau, les femmes sont en jupes, les gin-fizz fleurissent sur les terrasses de café, bref, c'est le bonheur. Ah oui, pour les news micro, allez donc voir...

PAGE 22

PREVIEWS

Deux/trois previews et un p'tit Work In Progress... c'est peu, mais il faisait trop chaud pour travailler.

PAGE 46

REPORTAGE

Il était une fois une grenouille (Bullfrog) et une étoile (l'E.C.T.S)...

PAGE 56

TESTS

La chaleur, les bières, les siestes dans l'herbe... on ne s'étonnera pas que les tests de ce mois-ci fleurissent bon la nonchalance estivale.

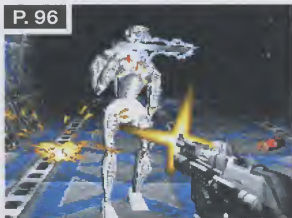
PAGE 94

SOLUCE

Ne passez pas à côté de l'été sans même vous en rendre compte. Finissez rapidement Shannara, chaussez vos Ray-Ban et sortez !

PAGE 140

P. 96



TEST

Deus

Une première ! Un jeu qui mêle survie, action en 3D à la Doom et jeu d'aventure, il n'y avait que des français pour nous faire un bon jeu comme ça. C'est signé Silmarils !

PREVIEWS

Zork Nemesis

Présenté par le communiqué de presse comme un « Myst Killer », Zork Nemesis n'est peut-être pas si loin que cela de ses ambitions. À suivre de près...

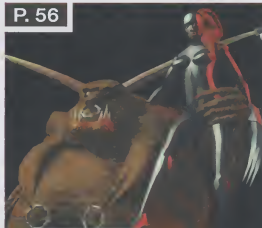
P. 48



LES TESTS

■ After Life	P. 122	■ SFPD Homicide	P. 126
■ Deus	P. 96	■ Starfighter 3000	P. 124
■ Normality	P. 102	■ Warcraft 2-Extension	P. 108
■ Secret Mission	P. 128	■ Witchaven 2	P. 118
■ Settlers 2	P. 114	■ World Rally Fever	P. 130

P. 56



REPORTAGE

Bullfrog

Depuis le temps que tout le monde parle de Bullfrog, il était temps de faire un point sur cette société britannique qui enchaîne super-produit et mega-hit. Nous vous proposons un petit reportage pour découvrir les produits dans leurs cartons...

Un jeu d'action et d'aventure qui vous transportera
dans un univers médiéval-fantastique

WITCHAVEN

LA VENGEANCE DU SANG

Gagnez des jeux
sur 3615 USGOLD

Nouvel
EDITEUR de
NIVEAUX !
Pour créer vos
propres mondes

Une nouvelle aube se lève
dans un silence de mort...

Après avoir vaillamment défendu votre terre contre les forces du Mal, il vous faut repartir en guerre pour libérer votre peuple des griffes de la sorcière Cirac-Angoth. Il est temps pour vous de réclamer la vengeance du sang.

Un puissant moteur 3D vous entraînera dans un univers fantastique d'action et d'aventure. L'avez-vous dit : des puissants sortilèges, des potions magiques et des armes médiévales pour mener à bien votre quête et vaincre des guerriers maléfiques et des monstres de cauchemar.

Distribué par CorelGold France :
6 boulevard du Général Laroux - 93715 Gilly

Tél. : (1) 41 06 96 70 - Fax : (1) 47 34 14 66

Distributeur au Bénin par BASP MULTIMEDIA

Tél. Belgique : 32 (3) 373 24 41 - Tél. Pays Bas : 31 (24) 371 77 12

Pour plus d'informations appelez 3615 USGOLD (3.31 / 10 min)

INTRACORP
INT



Disponible sur PC CD-ROM

USGOLD

Software © 1994 Intracorp Entertainment Inc. All rights reserved. Cover art by Kim Kelly © 1995 EPC, Inc. 3D engine licensed from 3D Realms Entertainment. Wit, Woven, Captivate and The Principles of Entertainment Software are trademarks of Intracorp Entertainment, Inc. Published by U.S. Gold Ltd., Units 2-3 Mulbartt Way, H. Heath, Birmingham B37 7AX. Tel: 0121 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.

EXCEPTI

CD CONSOLES

Le premier magazine des consoles 32 & 64 bits

vous dévoile

TOUT

UN NUMÉRO SPÉCIAL
DE CD CONSOLES VENDU AVEC SA
CASSETTE VIDÉO À NE RATER SOUS
AUCUN PRÉTEXTE !

LE 28 JUIN PROCHAIN CHEZ TOUS LES
BONS MARCHANDS DE JOURNAUX,
1H15 DE REPORTAGES EXCLUSIFS
SUR TOUTES LES MEILLEURES
NOUVEAUTÉS DE NOËL PROCHAIN...



ONNEL !



**PLAYSTATION,
SATURN, ULTRA 64 :
LES MEILLEURS JEUX
POUR LES MEILLEURES
CONSOLES. UN REPORTA-
GE COMPLET SUR LE
SALON E3 EN DIRECT DE
LOS ANGELES**

ocean

VIACOM
newmedia™

BMG
INTERACTIVE
Entertainment

SEGA


**SEGA
SATURN**

Ce mois-ci, le CD Gen4 frappe encore très fort, avec *Asteroids*, le jeu qui a révolutionné l'arcade, il y a très longtemps. Meuh non, c'est pas vrai. À la place, on a trouvé deux jeux un plus actuels s'inspirant de ce classique. En plus de nombreuses démos, le contenu s'étoffe aussi de goodies, patch, thèmes de bureau et économiseurs d'écran...

CD-tonnant !

DÉMOS PC (Dos)

Si vous utilisez Windows 95, redémarrez préalablement l'ordinateur en mode MS-Dos (menu **Démarrer**, sélection **Arrêter**). Ensuite, passez sur votre lecteur CD-Rom (D : , généralement), tapez **Go** puis **Entrée**. Après avoir sélectionné un jeu (tapez le chiffre correspondant), celui-ci s'installe sur votre disque dur. Suivez ensuite les instructions ci-dessous.

Flight Unlimited (Looking Glass Technologies)

Installez : lancez la procédure d'installation par l'interface **Go**, configurez votre carte-son et installez le jeu sur le disque dur. Attention, si vous acceptez de charger le driver VESA 2.0, l'ordinateur risque de planter. Une fois installé, il manque encore un fichier à installer manuellement. Pour ce faire, passez sur le lecteur CD-Rom, généralement en tapant C :, puis **Retour**, vous devez maintenant être dans le répertoire D : \DosFlight. Tapez alors la ligne de commande **copy dos4gw.exe c : \flight** et validez. Repassez dans le répertoire où vous avez installé Flight Unlimited, et tapez « **flight** » pour lancer le jeu.

Jouez : pour jouer, déplacez-vous dans la salle de briefing virtuelle pour changer les options, prendre des leçons de vol, participer à des courses ou effectuer du vol libre. En vol, les commandes générales consistent en : **touches fléchées** pour incliner l'appareil à gauche/droite, et monter ou plonger ; les **touches 1 à 0** pour contrôler le régime moteur, et les touches de fonctions pour accéder aux différentes vues. Consultez le fichier **readme.txt** pour plus de détails sur les commandes. Bien entendu, un

joystick est vivement conseillé.

Démo : cette version ne vous permettra d'accéder qu'à cinq leçons, six courses différentes et à voler librement uniquement au-dessus de Vermont.

Lion (Sanctuary Woods)

Identifiez-vous un instant à l'animal le plus redoutable (et le plus bête) de la savane africaine, en dirigeant votre clan, en chassant, et en évitant les braconniers.

Installez : après installation, le jeu vous renvoie (dos) au Dos, tapez alors « **lion** ».

Jouez : vous dirigez votre lion à la souris. Plus vous éloignez le curseur, plus il se déplace rapidement, s'il n'est pas fatigué, évidemment. Lorsque vous chassez une proie, cliquez sur le **bouton gauche** pour l'attraper, lorsque vous êtes tout près d'elle. Un clic du **bouton droit** vous donne accès à l'interface. En cliquant sur une des parties de la tête de lion, vous pouvez écouter, sentir, voir, rugir et manger/boire. Vous pouvez examiner une carte des environs, et accéder à un panneau permettant de gérer votre clan. Enfin, si le temps passe trop lentement, vous pouvez l'accélérer.

Démo : tous les paramètres sont réglés par défaut sur « **normal** », vous ne pouvez choisir qu'entre trois lions différents, et la partie ne dure que deux jours simulés.

PGA Tour 96 (Electronic Arts)

Foulez l'herbe des terrains de golf les plus prestigieux en compagnie des meilleurs professionnels internationaux de cette année.

Installez : l'interface lance automatiquement le jeu à partir du CD-Rom.

Jouez : cliquez soit sur la carte, soit



▲ PGA Tour 96.

sur la vue principale, l'endroit où vous voulez propulser la balle, à l'aide du club que vous aurez choisi en cliquant sur l'icône représentant... un club. Cliquez ensuite sur **Swing** pour armer votre... swing, un premier clic arrêtera la force de votre coup et lorsque le marqueur redescend, un second clic déclenchera, le... swing.

Démo : vous n'avez accès qu'à un seul parcours, Spyglass Hill.

Piranha (Electronic Arts)

Cette variante d'*Asteroids* vous permet de jouer jusqu'à trois en mode deathmatch ou coopératif.

Installez : après installation, le jeu vous renvoie au Dos, tapez alors **set-sond** pour configurer votre carte-son, puis **start** pour démarrer le jeu.

Jouez : en mode un joueur, utilisez les **touches fléchées** pour tourner à gauche/droite et pour avancer, et tirez avec la **touchette Ctrl**. Je crois que tout est dit...

Démo : seuls les premiers niveaux sont accessibles.

Super Stardust (Gametec)

On ne s'en lasse pas, voici un deuxième jeu fortement inspiré d'*Asteroids*, mais qui comprend aussi des niveaux dans des tunnels en 3D.

Installez : le jeu se lance automatiquement à partir de l'interface.

Jouez : vous allez démarrer dans un tunnel. Pour monter ou descendre, et tourner à gauche ou à droite, utilisez les **touches fléchées**. Tirez avec la touche **ctrl**. Dans les écrans à la Asteroids, utilisez les **touches fléchées** pour tourner et avancer, **ctrl** pour tirer, **alt** pour activer le bouclier, et la **barre espace** pour... surprise !

Démo : vous n'avez que deux vies, et vue la difficulté, vos chances d'aller loin semblent ténues...

Into the Void (Playmate Interactive Entertainment)

Ce superbe jeu de gestion et stratégie à la Ascendancy vous ouvre la porte des étoiles !

Installer : configurez et installez Into the Void sur votre disque dur, puis à partir du Dos lancez le jeu en tapant simplement « **itv** ».

Jouez : le but est de gérer vos colonies, et de vous implanter sur de nouvelles planètes à l'aide de vos flottes, tout en usant de diplomatie vis à vis de vos voisins. Un clic du **bouton droit** de la souris sur l'écran principal affiche un menu permettant de vous déplacer dans les différentes options du jeu : gérer vos colonies et vos flottes, construire vos vaisseaux, établir des relations diplomatiques et accéder à une banque de données. Pour démarrer, n'oubliez pas d'assigner des travailleurs aux différentes unités de production, de défense et de recherche de votre première et unique colonie.



▲ Into The Void.

Démo : à vous de découvrir jusqu'où vous pourrez aller !

Patch pour EF 2000 (Ocean/DID)

Voici pour inaugurer le répertoire « patch » sur notre CD le patch de la version française d'EF 2000. Cette version 2.02 corrige de nombreux problèmes existants dans la version commerciale. Il rajoute aussi de nouvelles fonctions expliquées en détail dans le fichier **readme.txt**, une fois le jeu installé. Justement, pour l'installer, réinstallez EF 2000 sur votre disque dur, et retournez ensuite au Dos sans configurer le jeu. Copiez ensuite le fichier **spatef.exe** dans votre répertoire « EF2000 », tapez **spatef** et le jeu sera automatiquement modifié. Vous pouvez ensuite le configurer à votre goût en tapant **config** avant de jouer.

DÉMOS WINDOWS

Si vous êtes sous Win. 95, aucun problème, le CD-Rom Gen4 se lancera immédiatement. Sinon, utilisez le Gestionnaire de Fichiers de Windows 3.1 et double-cliquez sur **Gen4.exe**.

Ça marche tout seul !

Ensuite, il suffira de cliquer sur la fenêtre des jeux qui vous inspirent pour les installer et/ou les lancer. Pour naviguer dans l'interface, cliquez sur l'icône **Q** pour revenir à Windows, **R** pour repasser à l'écran précédent, et **S** pour aller à l'écran suivant.

Gearheads (Philips)

Ce jeu de stratégie plein de ressort vous offre de jouer avec des jouets plus délectables les uns que les autres.

Jouez : sélectionnez 1 ou

2 joueurs, et référez-vous à l'écran « Instructions » pour les touches. En gros, vous devez faire passer 21 jouets par le côté de l'adversaire, comme au ping-pong, sachant qu'un jouet adverse que vous aurez détourné vous sera aussi compté. Avec les **touches fléchées droite et gauche**, vous choisissez le jouet que vous allez lancer. Attendez plus ou moins longtemps pour qu'il se remonte, en surveillant le minuteur. Positionnez la **flèche rouge** pour déterminer l'endroit d'où il sera lancé avec les **touches fléchées haut et bas**. Pour ce faire, appuyez tout simplement sur le bouton **Ctrl droit**. Et voilà, votre jouet est maintenant livré à lui-même !

Démo : seuls trois jouets sélectionnés au hasard parmi 5 sont disponibles. Dans la version finale, vous disposez de 12 jouets et pouvez en plus en concevoir de nouveaux.

Organic Art (Computer Artworks)

Avec cet économiseur d'écran vous remplirez les périodes d'inactivité de votre ordinateur avec de superbes animations 3D, que vous pourrez créer vous-même à l'écran.

THP - DIFFUSION

vente par correspondance ☎ (1) 47 93 59 03 - FAX (1) 47 33 56 84
Envoi en colissimo : délai 24h/48h

JEU		255	CHARME	
ABUSE pc	290	170	ANGE INTERMÈRE BD pc/m	220
ACTA SOCCER pc	274	340	BETTY PAGE pc	285
AFFAIRE MORLOY pc	300	344	DEBORAH MANGA pc/m	265
ALIEN TRILOGY pc	330	344	DIVA X pc	270
ASCENDANCY pc	325	350	GO DIGITAL INTERACTIF pc/m	130
RAD MOJO pc	320	355	GO INTERACTIVE DRACULA pc/m	280
BERMUDA SYNDROME pc	355	355	INTERACTIVE TARIKATA pc/m	290
IR BIRD IN TIME pc/m	285	350	LA VILLA pc	295
CASAR II pc	290	275	LATEX THE GAME pc/m	335
CASINO DE LUXE pc	285	220	L'INTERVIEW DE PEUL UNE pc/m	290
CRONIQUE OF THE SWORD pc	320	300	MAXIMUM PERVERSI M pc/m	145
CHRONOMASTER pc	290	350	PARIS CD-GUIDE pc/m	215
CIVILIZATION pc	335	270	PLEASURE ZONES pc/m	190
COMMAND & CONQUER pc	325	270	PARIS 1900 BELLE ÉPOQUE pc/m	290
CONGO pc	335	350	PASSEPORT X BUDAPEST pc/m	245
CONQUEST OF THE NEW WORLD pc	355	355	PIQUEUR VIDEO MAGAZINE pc/m	145
CRUSADE pc	325	315	SCISSORS N° STONES pc/m	225
DESCENT 2 pc	345	295	SEX CASTLE pc/m	220
DESTRUCTION DERBY pc	285	225	SEX MOTEL pc	170
D.L.R.E. NUKEM 3D pc	270	270	SPACE SIRENS 2 pc/m	275
IT MATCH pc	160	270	STREET CYBERSKIS pc/m	145
DI ZONE 2 pc	160	270	THE DREAM MACHINE pc/m	244
EMERIT SURGE 2 pc	290	285	TI S'EST PLAISIR DES FEMMES pc/m	275
FAST ATTACK pc	270	234	VIRTUAL ESCORT pc	340
FOOTBALL PRO 96 pc	260		VIRTUAL SEX pc/m	215
FORT BOYARD pc	270		VIRTUAL SEX SHOOT pc/m	265
GABRIEL KNIGHT 2 pc	365	370	VIRTUAL VALERIE 2 pc	265
GENDER WARS pc	295	345	VIRTUAL VEGAS pc/m	180
HEART OF DARKNESS pc	255	345	VIRTUALITY YOURS 2 pc/m	220
INDY CAR 2 pc/m	235	355	ZARA WHITE DOUBLE ÉCRÉANAGE pc/m	280
KINGDOM OF MAGIC pc	300	350		

Envoi de catalogue sur simple demande ☐

Un CD de charme offert pour tout achat de plus de 400 Francs en CD de charme.
BOY DE COMMANDE à expédier à THP-DIFFUSION-79 rue de Colombes-92600 ANSIEUX
☐ Chèque ☐ Mandat lettre-Libellé votre règlement à l'ordre de THP-DIFFUSION.

Nom: _____ Prénom: _____ Age: _____ Tél: _____
 Adresse: _____ Ville: _____
 Code postal: _____
 Signature: _____
 Qd PC MAG TTRES PU TOTM
 TOTAL COMMANDE (FRAIS DE PORT + SOT)

Flight Unlimited



FENÊTRES ET

INSTRUMENTS DE VOL

- 1 Tracé 3D de votre trajectoire de vol.
- 2 Vue principale.
- 3 Vues de côté.
- 4 Altimètre.
- 5 Vitesse de votre avion.
- 6 Indicateur d'angle d'attaque.
- 7 Compte-tours, régime de votre moteur.



▲ Flight Unlimited.

Installez : après avoir cliqué sur *Organic Art* dans l'interface, appuyez sur le bouton *Installer*. À la fin de l'installation, Organic Art vous proposera de l'installer par défaut à la place de vos fonds d'écran actuels, ou de les installer quand même si vous n'en avez activé aucun. Vous pouvez dire non, bien sûr...

Utilisez : pour activer l'économiseur d'écran, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un endroit libre de votre écran de bureau. Sélectionnez l'option *Propriétés*, et cliquez sur l'onglet *Écran de veille*. Ouvrez ensuite la boîte Écran de veille et sélectionnez l'option *Organics*. Pour le désactiver, retournez par le même chemin dans la boîte Écran de veille et sélectionnez l'option *Aucun*.

Démo : seules une douzaine d'écrans sont présents, et l'éditeur d'animations 3D n'est pas inclus.

Return Fire (Warner Interactive)

Dans ce jeu d'action vous devez percer les lignes ennemies en pilotant au choix une Jeep, un blindé lance-roquettes, un tank ou un hélicoptère, pour capturer le drapeau adverse et le ramener triomphalement dans votre camp.

Installez : assurez-vous que les drivers DirectX fournis avec votre carte vidéo sont correctement installés sinon le jeu ne pourra pas fonctionner.

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom a été contrôlé avec les derniers programmes anti-virus et aucun virus connu n'a été détecté. Les programmes fournis ont été testés sur plusieurs configurations standard. Cependant, aucune garantie ne peut être donnée pour un dysfonctionnement éventuel (surtout sur PC ou sous Windows 95), un quelconque dommage ou une perte de données. GEN4 s'engage à échanger le CD éventuellement défectueux. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD. Tout CD défectueux suivant ce critère peut être retourné en expliquant le dysfonctionnement et en fournissant ses coordonnées complètes à :

GÉNÉRATION 4 - Service CD-Rom
5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex
Cette offre est valable jusqu'au 15 juillet 1996.

Si vous ne disposez pas de ces drivers, contactez le fabricant de votre carte pour qu'il vous les fournisse. Sinon, vous pouvez essayer d'installer les drivers DirectX à partir du package se trouvant dans le répertoire *Win95\RfFire\Directx* et en cliquant sur le fichier *Dxsetup.exe*, mais il ne reconnaîtra que les cartes les plus communes, en somme pas forcément la vôtre ! Si vous avez passé cette première étape initiatrice (bon courage...), installez le jeu en cliquant tout simplement sur l'interface *Gen4*.

Jouez : dans l'enchevêtrement d'îles composant chaque carte, vous devez trouver puis détruire la tour fortifiée ennemie cachant son drapeau. Il vous faudra la détruire pour accéder au drapeau, sachant qu'elle sera fortement protégée par différents véhicules et tourelles. En passant, seule la Jeep est habilitée à le porter. Vous disposez pour ce faire de quatre types de véhicules différents, chacun possédant ses avantages et ses inconvénients, et disposant d'une arme spéciale bien à lui. Chaque véhicule dispose aussi d'instruments différents, décrits dans l'encadré. Par défaut vous utiliserez les touches suivantes : *Z* pour avancer, *W* pour reculer, et *A/D* pour tourner à gauche/droite ; *H* déclenche les armes terrestres, *J* les armes aériennes. *K* permet selon le véhicule de recentrer la tourelle, changer d'armes ou lâcher des mines. *A* et *E* permettent de faire tourner la tourelle du tank ou d'incliner l'hélicoptère vers la gauche ou la droite. Enfin, *Alt + O* permet de fermer/ouvrir le panneau des instruments, tandis que *Ctrl + Shift* saborde le véhicule. Finalement, vous pouvez y jouer à deux, l'écran étant alors splitté.

Démo : vous ne pourrez accéder qu'aux deux premiers niveaux.

Grand Prix Manager (Microprose)

Installez : ben... justement, il ne faut pas l'installer, ce qui explique pourquoi il n'apparaît pas dans l'interface. Bref, aussitôt le CD-Rom installé, si vous êtes sous Windows 95, sortez de l'interface en cliquant sur l'icône *Q*, et cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône de votre lecteur CD-Rom, puis lancez l'option *Explorez*. Utilisateurs de Windows 3.1, allez dans le gestionnaire de fichiers et cliquez sur l'icône CD-Rom. À partir de là, allez dans le répertoire *WinGpm* et double-cliquez sur le fichier *Gpm.exe*. Quand le programme vous demande d'insérer le CD-Rom dans le lecteur, cliquez sur *Annuler*,

et c'est parti !

Jouez : bien entendu, de nombreuses options sont désactivées dans la démo. Vous pouvez quand même choisir vos conducteurs pour la saison en cliquant sur l'icône *Drivers* ; vous choisissez des sponsors en cliquant sur *Sponsors*, et établissez des contrats avec des fabricants de pièces détachées. Vous pouvez aussi diriger vos équipes de recherche et développement (« R & D ») et changer le design de votre voiture (« Design »). Finalement, cliquez sur *Race* pour voir si vos choix auront les effets escomptés lors de la course !

Démo : beaucoup de fonctions de management ont été sciemment désactivées, et vous ne pourrez pas recharger une partie en cours.

Thèmes de bureau Windows 95

Pour utiliser ces thèmes, vous devez tout d'abord disposer de Microsoft Plus ! Copiez le fichier zippé du thème qui vous intéresse dans votre répertoire Plus ! Themes (qui doit se trouver dans Program Files) et décompressez le à l'aide de Winzip. Si vous n'avez pas encore Winzip, une version shareware a été incluse sur le CD. Si vous n'avez pas Microsoft Plus ! installé sur votre ordinateur, vous pouvez toujours changer les icônes, les sons et les fonds d'écran manuellement, mais ça risque d'être bien plus laborieux...

MAC ET POWERMAC

Une fois le CD installé confortablement dans son lecteur, double-cliquez sur l'icône apparaissant sur le bureau.

Battle Planets (White Sands Multimedia)

Ce shareware vous implique dans l'éternelle lutte entre les flottes de vaisseaux Rebelles et l'Empire (ça ne vous rappelle pas quelque chose cette histoire ?) dans un jeu de stratégie.

Installez : double-cliquez sur l'icône « Battle Planets Installer ».

Jouez : vous dirigez chaque flotte tout à tour à l'aide de la rose des vents, ou pouvez passer si vous ne voulez pas bouger. Quand deux vaisseaux adverses se trouvent sur la même case, c'est la bataille. Vous choisissez alors votre formation, et l'attaque est résolue automatiquement. Si le moindre problème persiste, consultez le fichier *Help*.

Démo : seul le niveau « facile » est disponible, les armes secrètes et certaines formations ne sont pas accessibles non plus.

Return Fire

LES PANNEAUX D'INSTRUMENTS DES VÉHICULES



LA JEEP

- ① Jauge d'essence.
- ② Réserves de grenades.
- ③ Indicateur de repérage : passe au rouge quand la Jeep fait face à votre bunker, et au vert clignotant quand elle fait face au drapeau ennemi (si exposé).



LE BLINDÉ LANCE-ROQUETTES

- ① Indicateur de roquettes restantes.
- ② Jauge d'essence.
- ③ Réserves de mines.
- ④ Radar : un « + » indique un hélico, un carré un véhicule terrestre. Les mines apparaissent sous forme de points rouge foncé.



LE TANK

- ① Jauge d'essence.
- ② Réserve de munitions.
- ③ Radar : fonctionne comme le radar du blindé lance-roquettes.



L'HÉLICO

- ① Jauge d'essence.
- ② Réserves de munitions
- ③ Nombre de missiles restants
- ④ Radar : il dispose de huit traits aux points cardinaux. Quand l'un d'eux s'illumine, il indique d'où vient l'ennemi le plus proche.

Rebel Assault 2 (LucasArts)

Dans ce deuxième épisode du célèbre jeu d'arcade de LucasArts inspiré de la *Guerre des Étoiles*, prenez les commandes dans un nouvel assaut contre les forces de l'Empire. **Installez** : dans le répertoire « Rebel Assault II », cliquez sur l'icône « Rebel Assault II demo ».

Jouez : après être resté scotché pendant des heures devant l'incroyable qualité de la vidéo, vous pourrez accéder à un niveau jouable. Pour jouer, rien de plus simple, vous pouvez configurer le jeu pour utiliser un joystick (fortement recommandé), la souris ou le clavier. Dans ce dernier cas, que la Force soit avec vous...

Démo : seul une petite partie des scènes vidéo et une seule mission sur 16 sont disponibles. Pas de sons non plus, apparemment. ■

PC PASSION PC PLAISIR

création
musique
images
vidéo
multimédia
jeux



NOUVELLE
FORMULE



*Amusez-vous

“Just have fun*”

Tous les mois
chez votre marchand de journaux
à partir du 13

MICROMANIA, L'UNIVERS DU PC CD ROM

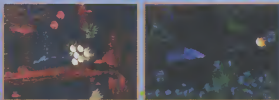
Time Commando **NEW**

Ce magnifique jeu d'action vous conduira à travers les âges pour combattre bêtes féroces ou samourais en mal d'hara-kiri. Le créateur de LBA signe un nouveau chef-d'œuvre conçu entièrement en extra 3D Motion où rester en vie ne sera pas une mince affaire !



NEW A bord de votre sous-marin Storm, vous explorez le fond des mers à la recherche d'un précieux minéral. Superbe jeu d'action à plusieurs vues et véhicules ; les séquences en images de synthèse et les énigmes ajoutent du mordant à l'aventure où les requêtes ne sont pas vos capotins !

STORM



NEW The Settlers 2

Grâce à des graphismes SVGA et une inter-face encore plus géniale, cette nouvelle conquête "sauve-remain" promet par ses batailles navales ou terrestres de tenir éveillé bon nombre de joueurs, seul ou en réseau !!



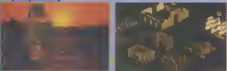
URBAN RUNNER

Scènes cinématiques, vidéo SVGA 32000 couleurs, suspense dignes des meilleurs Hitchcock !! Voilà ce qui vous attend dans ce superbe jeu d'aventure qui vivra sans nul doute un bel succès !



Conquest of the New World

Utilisez vos talents de diplomate, d'explorateur, de colonisateur et bien sûr de guerrier dans cette conquête du nouveau monde, où les fairs des jeux de stratégie auront bien du mal à se coucher le soir, en sachant qu'ils pourront jouer en réseau !!



NEW Avec le système Motion Capture, GREMLIN annonce une simulation de Soccer d'un réalisme et d'une fluidité qui ravira tous les passionnés de Coupe d'Europe. Ils retrouveront un ambience digne des plus grands matchs !!



WITCHHAVEN

Armes surpuissantes, 3D SVGA à couper le souffle et pouvoirs magiques accrus !! Voilà les points forts de ce nouveau jeu qui ravira seul ou en réseau les amoureux des doom like



NEW F1 GRAND PRIX 2

Avec le système Motion Capture, GREMLIN annonce une simulation de Soccer d'un réalisme et d'une fluidité qui ravira tous les passionnés de Coupe d'Europe. Ils retrouveront un ambience digne des plus grands matchs !!



AH-64D LONGBOW

Grâce à l'alliance d'un expert militaire et de 3D SVGA, Electronic Arts crée le simulateur d'hélicoptère le plus réaliste à ce jour qui ne manquera pas, avec ses nombreuses missions, de vous faire monter



Master of Orion II

Voilà un jeu, qui par sa stratégie et sa diversité, ne manquera pas, seul ou en réseau, de passionner tous les joueurs en mal de conquête inter-stellaire



4 nouveaux MICROMANIA !

MONTPELLIER
Centre Commercial Le Polygone
Niveau haut - Tél. 67 20 14 57
34000 Montpellier

STRASBOURG
Centre Cial La Place des Halles
Niveau haut - Tél. 88 32 66 89
67000 Strasbourg

CAP 3000
Centre Commercial Cap 3000
Rez-de-chaussée - Tél. 93 14 65 22
06700 Saint-Laurent-du-Var

LA DÉFENSE
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 1
Rotondes des Mirrors - Tél. 93 14 65 22
92092 La Défense



TÉLÉGRAMMES

À Guillaume

O. K. pour la faute d'orthographe, on dit « une espèce de... ». Mais « l'en rage », dans le genre, ce n'est pas mal non plus (vengeance !).

À Alain

Certes Fast Attack (Sierra/Cocktel) semble avoir souffert d'une traduction plus qu'approximative mais sauf à avoir systématiquement un mois de retard sur la sortie d'un produit, nous ne pouvons attendre la version française pour le tester.

À Papy Zoth (71ans !)

Si vous pouviez nous parler (plus brièvement) des « vieux » jeux que vous avez aimé, nous passerions volontiers votre lettre dans « Aujourd'hui, c'est déjà hier ».

MORCEAUX CHOISIS

➤ Sur une enveloppe : « Gen4 - Courrier du lecteur ». Champagne pour tout le monde, on a enfin un lecteur !

➤ Je trouve dommage, quand je lis Gen4, que la couleur parte de la couverture ! C'est l'émotion. Je ne connais pas une seule couv' qui supporte les mains moites.

➤ J'aime bien votre nouveau système de notation : les étoiles, c'est quelques grammes de poésie... Mmm, tu sais, les militaires aussi ont beaucoup d'étoiles et, pourtant, ils sont rarement poètes.

➤ Pourquoi ne parlez-vous plus de l'Amiga ni de ses jeux ? Tu ne veux pas non plus qu'on écrive Gen4 en latin ?

➤ Pourquoi Didier est-il petit ? C'est scientifiquement prouvé : quand tu croises un nain de jardin et une chaussure taille 32, cela donne un Didier (attention, taille 33 et c'est un Fred !).

Ce mois-ci, le Teignard n'étant pas au mieux de ses capacités intellectuelles, nous tenons à décliner toute responsabilité quant à ses propos. En espérant qu'il évitera désormais de sombrer dans des excès que son foie réproouve.

Euh, au fait...

Cher (optionnel sauf si on veut être publié) Gen4, fidèle lecteur depuis le numéro 29, je vous écris dans l'intention de vous poser quelques questions ! Si, si, étonnant, je sais.

Voici mes questions :

- first, qu'est ce que c'est que toutes ces étoiles ? Non j'déconne. Tout est super (pompadour), super extra génial ;
- où est donc passée la rubrique cinéma, hein ?
- la rubrique « Tests Express », où le remake de V. Pool (V. Snooker) et Comix Zone auraient pu être placés ?
- le test d'un jeu de pêche ! (si, si, dans le n°88) ;

● pourrait-il y avoir quelques sharewares (utilitaires, jeux, quelque chose quoi...) dans le CD ?

● ce qu'on a vu que vous appelez Mac ? Non franchement j'vois pas... (petite crise de xénophobie primaire) ;

● il y a quasiment un an, première preview sur Heart of Darkness un jeu que j'espérais acheter quelques mois plus tard (pas 10), quelle naïveté ! Bon, outre ma déception, je constate qu'il n'y a plus de nouvelles depuis, pouf... bien cinq numéros. Que lui est-il arrivé ? Je vous en supplie une ch'tite nouvelle...

● pourriez-vous intégrer de temps en temps un récapitulatif des dates de sortie (certes souvent éventuelles et hypothétiques) des jeux à venir ?

Bon et bien j'ai fini de vous régaler de ma prose princière, je vous dis donc « Atchao bonsoir » et continuez comme ça, c'est presque parfait... Zépo, L'Empire (NdT : l'Alliance, estupido !). S'lug...

la vache, on viens de célébrer la victoire du PSG avec divers alcools qui décoiffent (toutes les occasions sont bonnes), et je m'en trimbalais une sévère ! Je vais quand même essayer de répondre à tes questions mais je ne garantis

rien. Ouais, euh, alors pour le cinéma, enfin, la rubrique cinéma, il est possible à terme que nous consacrons une page entière aux bouquins, genre « à lire absolument sinon on ne vous parle plus », mais c'est pas sûr. Ah... euh... oui... pour le cinéma, je ne suis pas sûr non plus, faut voir donc nous verrons... Pour V.Pool et Comix Zone, je ne vois pas pourquoi nous les aurions relégué en test express, d'abord parce que ça nous arrive quand même d'avoir de nouveaux lecteurs qui ne connaissent pas V. Pool, ensuite parce que... parce que, voilà. Quant à Comix Zone, ce soft est plutôt sympa et original, du moins dans la forme, un test entier n'offense donc personne, sauf toi, mais tu aurais une fâcheuse propension à exagérer que cela ne m'étonnerai pas. De ce point de vue, le jeu de pêche n'est pas non plus une erreur, je connais des tas de gens qui se lèvent à 5 heures du mat' pour taquiner le goujon, et bon, s'ils peuvent se lever plus tard et allumer un PC plutôt que de trituer le poisicaille, c'est plutôt un progrès pour la civilisation, d'autant que selon certains paléontologues, nous descendrions de cette espèce aquatique et qu'il est assez ignoble de s'ingérer ses ancêtres, fussent-ils lointains, Oui, d'accord, je m'égare. Passons donc aux sharewares du CD-Rom ou plutôt aux pas-sharewares du CD. Je ne t'apprends rien en te disant qu'un CD-Rom possède une capacité de stockage limitée, tu peux donc comprendre aisément que nous préférons passer des démos de « vrais » jeux plutôt que des sharewares qui, théoriquement, n'égalent en rien des jeux ayant subi le filtre de l'édition. Et puis bon, c'est comme ça ! Pour le Mac, ta question n'appelle pas de réponse, sauf que j'avoue avoir une tendresse particulière pour cette bécane et, de même que je trouve ignoble qu'on dénigre mes anciennes maîtresses, je n'accepte pas qu'on s'acharne sur une « meuchiiiiine » qui a partagé le

quotidien de certains d'entre nous (horreur, l'alcool me rend « bon et magnanime » ! C'est promis : demain j'arrête). Parlons maintenant de Heart of Darkness. Oui, ce produit a du retard ! Oui, ce n'est pas bien ! Mais, il y a quelques mois, j'ai eu l'occasion de croiser Éric Chahi à l'occasion du Super-games, or il m'a paru d'un perfectionnisme absolu, genre obsessionnel : les sons, la rapidité de jeu, l'enchaînement des séquences jeu/cinématiques... cela n'allait pas, il fallait faire mieux, bref, un délai était à prévoir. Quel joueur s'en plaindrait, mmmh ? Bon, mais si tu veux une news, en voilà une : « Au Cœur de la Nuit » devrait sortir en octobre 96. Pour clore ces propos éthyliques, finissons maintenant par ta proposition de récapitulatif « date de sortie ». Ben, c'est une idée à étudier... PSG, PSG, PSG ! (Ndlr : hum, dés, demain, on le surveille. Le Teignard file un mauvais coton). ■

Éric ose !

Cher Teignard, si en ce beau matin de printemps (tu parles, il est déjà 23h36 et il pleut) j'ai décidé de t'écrire, c'est pour exprimer mon indignation totale. En effet, Éric (rappelle toi, un collègue) a osé mettre seulement 6 étoiles à Duke 3D. Mais il est fou ce type ! Il faut l'enfermer, le rosser, l'affamer... Mais, il fallait en mettre plus, j'sais pas moi 7 rangées de 6 étoiles, 7 rangées de 7 étoiles, n'importe quelle combinaison mais pas seulement 6 étoiles. Déjà, rien que la démo est excellente alors imagine le jeu entier (moi, je suis plutôt style « le truand ») !

Je t'écris aussi pour te demander des conseils. Alors voilà, mon ordi est assez vieux, j'ai trop honte pour dire que c'est un LCII (un Mac quoi !), et je voudrais m'en acheter un autre mais je ne sais pas quoi choisir car d'un côté, chez Mac, on ne peut pas dire qu'il y ait beaucoup de jeux, tandis que de l'autre côté, chez PC, j'aurais un peu perdu. Je n'ai jamais approché un seul PC, hormis celui de mon voisin (j'y essaye les jeux de votre CD), or ils sont réputés pour ne pas être très... ergonomiques. Alors mon choix repose à 50 % sur tes épaules (de toute manière, il était convenu que tu en payais la moitié).

C'est Réel

Il revient pour vous donner votre plus grande leçon de Tennis. Protéger votre écran car son retour est 32 fois plus puissant.



"Une excellente simulation probablement la meilleure de la catégorie"

JOYPAD



Sortie le 24 Juni

SAMPRAS EXTREME TENNIS™



Codemasters



Sur le CD du mois de mars (je crois...), il y avait un programme s'appelant Realmz. J'aurais bien voulu acheter la suite mais il faut la commander au pays de l'Oncle Sam. Or, je ne sais pas si c'est sûr de commander aussi loin. Puis-je leur faire confiance ?

Voilà, je crois que c'est à peu près tout ce que je voulais savoir. Ah, non, j'ai oublié quelque chose : je trouve que la censure a fait des ravages au mois d'avril. Certes, tu me diras que si je veux des femmes légèrement vêtues, je peux toujours acheter *Playboy*, mais je ne sais pas vraiment si le marchand me laisserait prendre ce genre de mag (encore deux ans à attendre).

Bon, cette fois ci, je te laisse pour de bon.

Philou.

PS. T'as intérêt à me publier sinon on régleras ça à l'ancienne : un combat à l'épée et à mort sous un saule pleureur.

PPS. Ne t'amuse pas à compter les fautes, mon correcteur orthographique ne marche plus.

PPPS. D'ailleurs, il n'a jamais fonctionné.

Cher toi,

Éric m'a clairement signifié, gestes à l'appui, que tes remarques désobligeantes, il s'en battait les squettes dans des proportions qui frolaient le cosmique. Il adore Duke Nukem 3D, ne rate jamais une occasion d'y jouer en réseau, et qu'un lecteur lui reproche de l'avoir sous-noté, cela le fait beaucoup rire (« arf, arf », dit-il à ce propos). Il a ajouté que cela pouvait se régler en deathmatch et que de son point de vue tu ferais long feu, tout en scandant sa phrase d'un « RPG - Boom » qui en disait long sur sa philosophie du jeu (et de la vie en général). La version finale étant une sorte de sommet en matière de satisfaction ludique, il a quand même ajouté « shrinker, zwip, scrouitch », preuve qu'il n'est pas aussi fou que tu sembles le suggérer. Bon, passons maintenant à l'opposition Mac/PC, un grand classique de la discussion stérile (mais tu as de la chance, j'adore ça). Il est vrai, encore aujourd'hui, c'est-à-dire en pleine ère Windows 95, qu'un PC n'offre pas le même confort d'utilisation qu'un Mac, bref, tu ne feras pas l'économie d'un apprentissage minimal du Dos et de Windows. Par contre, il y a plus de jeux sous PC - ce n'est pas un scoop - et à

prix égal, un PC est beaucoup plus puissant qu'un Mac. La seule question qui se pose véritablement est : peux-tu changer de système d'exploitation sans nous faire une crise d'angoisse avec larmes et tout et tout ? Quant au problème de la vente par correspondance, il est le même aux States qu'en France, si la boîte disparaît en emportant des années d'épargne dans la foulée, tu ne pourras pas faire grand-chose. Alors, soit tu mets ta frénésie « consommatoire » en stand by en espérant qu'un distributeur français s'intéressera au produit, soit tu fais confiance aux développeurs/éditeurs locaux. Voilà. Euh... pour les femmes légèrement vêtues, attends tes 18 ans. Question « anatomie comparée », tu en découvriras beaucoup plus dans des mag' spécialisés qu'à travers les pages de pub Gen4.

Allez, salut.

PS. Pour ton duel à l'arme blanche, c'est non. Seules les femmes méritent qu'on se batte pour elles (et encore), le reste n'est que vanité. ■

Allâh est grand

Salam Alikoum, frère Teignard, ainsi qu'à toute l'équipe.

Alors, Monsieur « Deux cheveux sur le crâne » j'aimerais te poser quelques questions. Mmmh ? Quoi ! Tu veux pas ? M'en fous. Commençons donc par le commencement :

Gabriel Knight 2 et Ripper, je pense, sont les deux jeux d'aventure phares du moment. Il faut que j'en choisisse un. Lequel à ton avis, ô grand Teigneux ? Parce que, s'il y a des casse-tête, genre The 7th Guest, alors non merci !

J'ai une carte-son SB 16 Value. Je ne peux pas mettre une carte Midi. Comment faire pour avoir un son Midi ?

Teignard, j'es toujours là, mon chauve adoré ? Ben, parce que j'ai encore une question. Que faisait Jane Jensen avant de faire les scénarios des Gabriel(s). Parce que cette fille, pour moi, c'est un Auteur, avec un A majuscule. Bonne continuation, et gardez votre humour !

Un fidèle lecteur, fan d'aventure. PS. Un grand salut à tous les Générateurs Quatreux !

Alikoum Salam, bon, que les choses soient claires,

AUJOURD'HUI, C'EST DÉJÀ HIER

En nous replongeant dans de vieux numéros de Gen4, et en particulier leurs éditos, nous avons retrouvé de nombreux éléments de l'histoire de l'informatique domestique. Comme, tous les mois, nous vous en livrons un extrait avec quelques précisions additionnelles (entre crochets). Nostalgie, peut-être. Volonté de « fixer » une mémoire collective en perpétuel devenir, sûrement (j'ai trop bien, quand j'y veux). ●

CHAPITRE 4

Le piratage, c'est vilain !

Messieurs et Mesdames, Ladies and Gentleman, Damoiseaux et Jouvenelles, Châpîes et Garnements, oyez les bonnes nouvelles que vous



allez découvrir ci après : un cahier complet d'actualités sur les consoles qui feront parler d'elles en 1990, avec la présentation complète de la PC Engine [ainsi que la Mega Drive de Sega, la première console 16 bits].

Et puis un système de notation plus sévère, et encore, une maquette plus claire et des notes pour chaque machine, et aussi, des couleurs différentes pour chaque version photographiée, et puis encore, des posters, et puis aussi, des tests et... [et, oh, calme toi Steph !].

Une mauvaise nouvelle, cependant, nous arrive de Las Vegas lors du dernier

show où certains éditeurs importants (Psygnosis notamment), excédés par le piratage, annoncent qu'ils vont désormais se consacrer exclusivement aux consoles [des promesses, toujours des promesses...]. Sans ouvrir le débat, il faut bien reconnaître que les gens qui s'éclatent avec les jeux (ou dans un autre domaine, d'ailleurs) et qui ne dépense rien pour cela, contribuent à l'extinction du secteur. Ceux qui adoptent une telle attitude portent un nom, celui de parasite et nous aimons penser que nous n'avons pas de lecteur de ce type [mais oui, c'est ça], quand tous nos efforts portent à leur éviter, justement, d'acheter des nanars [ça, par contre, c'est pertinent et toujours vrai]. Édito Gen4 N°19 (février 1990). ●

si j'avais encore deux cheveux sur le crâne à 16 ans, je me suis aujourd'hui débarrassé de cet amas de disgracieuse pilosité pour devenir enfin pur, beau, libre quoi ! Bref, je ne suis pas chauve, je me suis émancipé de mes cheveux, non par nécessité mais par choix. Je te prie donc de garder tes remarques désobligeantes et de les réserver à d'autres, chevelu va ! (Ndlr : incroyablement, il a pris du whisky à libération prolongée ou quoi ?). Je vais maintenant répondre à ta question à propos de GK2 et Ripper... quand mon écran cessera de regarder la souris avec condescendance, elle sort avec le clavier depuis 5 mois et je tiens absolument à ce que tous les trois restent en bons termes, question de confort personnel (Ndlr : de pire en pire !). Où en étais-je ? Ah,

oui ! Si tu abhorres les énigmes à la The 7th Guest, je te conseille plutôt GK2. J'en profite pour te dire que Jane Jensen était et est toujours romancière, ce qui explique en partie la qualité de ses scénarios de jeu. Elle a d'ailleurs aussi participé à « Conquest of The Long Bow », un soft d'aventure, également édité par Sierra. Un zeste de technique pour finir : la SB16 Value peut tout à fait générer des sons Midi en fréquence FM... mais de mauvaise qualité. Si tu souhaites obtenir un meilleur rendu sonore, il te faudra connecter une carte fille dédiée Midi sur ta SB16 ou, si cela n'est pas possible (il existe différentes versions de SB16 Value), faire l'acquisition d'une carte spécifique (environ 1500 F pour une bonne carte). Salut, mec. ■

Bulles explosion



Heineken l'esprit bière

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ. A CONSOMMER AVEC MODÉRATION

DUKE NUKEM

3D

LES JEUX
Duke Nukem 1
Duke Nukem 2
(gratuits avec la version complète)

**LA REVOLUTION DES JEUX
EN 3D EST ENFIN ARRIVEE !**

Procurez-vous dès aujourd'hui
la version complète de Duke Nukem 3D

28 NIVEAUX DE BOUCHERIE
8 JOUEURS EN RÉSEAU
ÉDITEUR 3D DE NIVEAUX
VISION RELIEF STÉRÉOSCOPIQUE...

☢ Gagnez 1 an de jeux US Gold ☢
ainsi que de nombreux autres cadeaux.

AMUSE

FormGen
INCORPORATED

3D
REALMS

LOTS

1^{ER} PRIX

1 an de jeux US GOLD.
(d'une valeur de 10 500 francs)

2^{EME} PRIX

1 jeu «Search and Destroy»,
1 jeu «Fly and Drive»,
1 version shareware de Duke Nukem 3D,
1 tapis de souris Duke Nukem 3D.
(d'une valeur de 750 francs)

3^{EME} PRIX

1 jeu «Fly and Drive»,
1 version shareware de Duke Nukem 3D,
1 tapis de souris Duke Nukem 3D.
(d'une valeur de 300 francs)

du 4^{EME} au 47^{EME} PRIX

1 tapis de souris Duke Nukem 3D.

du 48^{EME} au 100^{EME} PRIX

1 démo Duke Nukem 3D.



QUESTIONS

- Combien de niveaux comporte la version complète de DUKE NUKEM 3D ?
A/15 - B/20 - C/28
- Dans quelle ville se déroule l'action de DUKE NUKEM 3D ?
A/Los Angeles - B/San Francisco - C/Miami
- Quelle est la nationalité des développeurs de DUKE NUKEM 3D ?
A/Français - B/Anglais - C/Américain
- Quel est le nom exact du canon réducteur de DUKE NUKEM ?

GRAND JEU CONCOURS DUKE NUKEM 3D



Venez défier DUKE NUKEM à l'espace multimédia
Gaumont-Parnasse du 7 au 9 juin prochain.

Vous aimez DUKE NUKEM 3D, vous aimez jouer en réseau,
US GOLD vous attend à l'espace multimédia
Gaumont-Parnasse du 7 au 9 juin prochain
pour un combat sans merci !
De nombreux lots à gagner. Entrée libre.

Pour plus de renseignements, tapez 3613 USGOLD.
Gaumont-Parnasse, 3 rue d'Odessa - 75014 Paris
Métro Montparnasse

USGOLD

Publié par 3D Realms, Commercialisé par FormGen, Inc. Tous droits réservés.
Distribué par CommaGold France - 6 Boulevard du Général Leclerc
92115 Clichy - Tél.: (1) 41 06 96 92

COUPON REPONSE

Retournez ce bulletin (ou recopiez le sur papier libre) avant
le 1^{er} juillet inclus (le cachet de la poste faisant foi) à CENTRE GOLD France,
Concours DUKE NUKEM, 6 boulevard du Général Leclerc - 92115 Clichy

Nom
Prénom
Adresse
Ville

Réponses aux questions [cocher la case correspondante]

1. ☐ A ☐ B ☐ C 2. ☐ A ☐ B ☐ C
3. ☐ A ☐ B ☐ C 4.

ETATUT DU REÇU : 1. Je reconnais l'obligation d'achat jusqu'au 1^{er} juillet 1995 (inclus, le cachet de la poste faisant foi). J'enregistre à ma seule responsabilité pour personnel l'absence de mon adresse.

2. Les gagnants seront déterminés par tirage au sort sous contrôle d'un tiers parmi les bonnes réponses.

3. Règlement complet disponible sur simple demande chez M. Jean AMMAN - Housseur de presse à Paris

20, rue de Strasbourg - 75010 Paris

4. Remplacement des lots d'envois ou non l'entier sur simple demande à l'adresse du jeu

L'union fait-elle la force ?

Pour faire face aux géants américains, les éditeurs européens n'ont plus qu'une seule alternative : les alliances. Dans un paysage de l'édition ludique en plein remodelage, la « fusion » de deux grosses pointures de notre CEE « adorée » montre la voie à suivre...

Le milieu des jeux vidéo est en pleine mutation, passant du statut d'industrie mineure à celui de moteur économique pour de nombreux secteurs, son évolution au cours des années 90 est fulgurante. Depuis le début des jeux micro dans les années 80, les États-Unis ont comme dans beaucoup de domaines, imposé leur suprématie, malgré des éditeurs européens (anglais et français surtout) plus créatifs. Depuis quelques temps, de grosses firmes issues de tous les secteurs (Majors de cinéma, groupe de communication, constructeurs de jouets, trusts industriels de la hifi/vidéo, etc.) rachètent à coup de millions de dollars les petits et même les gros éditeurs de jeux vidéo. Face à ce déferle-

ment de gros
bonnets
et de
gros
sous,

les petits labels sont en train d'être phagocytés, un par un, par ces titans friqués, les plus doués s'en sortant avec des alliances, voire des fusions. Début avril, tombait sur nos téléscripteurs virtuels la nouvelle : Ocean et Infogrames fusionnaient ! Alors que les derniers détails de cette transaction sont en cours de négociation, nous nous sommes penchés d'un peu plus près sur ce cas particulier.

Alliance financière...

Tout d'abord, expliquons le comment du pourquoi. Il s'agit d'une opération par laquelle les actionnaires actuels d'Ocean International apportent la totalité de leurs actions à la société Infogrames Entertainment, avec un rapport de une nouvelle action Infogrames Entertainment pour 22 « vieilles » actions Ocean. Cela signifiera l'émission de plus de 400 000 nouvelles actions Infogrames (pour près de 9 millions d'anciennes actions d'Ocean). Cette opération vise à créer en Eu-

rope une entité disposant de la taille nécessaire au développement des activités interactives futures, véritables Eldorados des éditeurs de jeux vidéo et de produits

multimédia. Le groupe ainsi constitué se classe au cinquième rang mondial avec un chiffre d'affaires dépassant les 700 MF au

ON EST
OBLIGÉ
DE BOUFFER
DU
DAUPHIN !

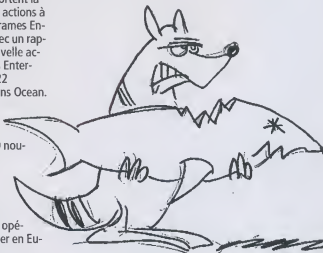
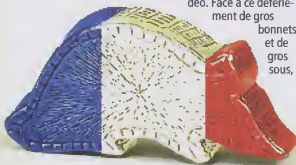


Illustration © Infogrames



cours de l'exercice 96/97. Il faut savoir en effet que la société Infogrames produit un chiffre d'affaires de 262 MF (avec un résultat de 20 MF sur l'exercice clos au 30 juin 1995), tandis qu'Ocean annonce un CA de 275 MF, malgré quelques pertes dues à la crise sur la gamme des consoles 16 bits.

Recalage stratégique

A priori, il est vrai que ces deux sociétés semblent plutôt complémentaires, tant par leurs produits que par leur implantation mondiale ou par leurs stratégies de développement. Ainsi Infogrames, plutôt impliqué dans le jeu d'aventure et les produits multimédia grand public (CD-i, éducatifs, culture), licence de personnages de BD du genre Spirou, Tintin, les Schtroumpfs, etc.), et Ocean plutôt spécialisé dans les jeux consoles, la simulation (avec notamment D.I.D : TFX, EF2000, etc.) ou la licence de film (*La Famille Addams*, *Jurassic Park*, *Robocop*, *Mission Impossible*, etc.). En termes d'effectifs, la réunion des deux sociétés s'établit à plus de 500 collaborateurs spécialisés dans la production de titres interactifs, ce qui en fait une des plus importantes équipes de développement au monde. Les actionnaires fondateurs d'Ocean renforcent en outre les équipes dirigeantes du groupe Infogrames Entertainment. La mise en commun des catalogues de produits des deux groupes permet aux équipes opérationnelles, dans le cadre d'implantations internationales, de renforcer leurs capacités de négociation avec les distributeurs locaux au moment où la concurrence internationale se mobilise. D'autre part, chacune de ces deux sociétés étant déjà bien implantée aux États-Unis et dans de



nombreux autres pays, cette alliance ne pourra que renforcer l'efficacité respective de chacune de ces deux firmes.

En v'la du jeu, en v'la

La question qui nous intéresse tous, outre la raison exacte de ce rapprochement est surtout sa signification sur les prochains jeux à sortir chez les uns et les autres ! Sur ce point précis, à court terme, aucun changement n'apparaîtra pour l'utilisateur, si ce n'est peut-être quelques modifications sur les dates de sortie, histoire de ne pas faire trop d'ombre à un jeu « concurrent » de ce nouveau « ami ». Chacun des labels continuera à exister et pour les mois à venir, vous aurez donc le plaisir de retrouver des produits comme *World Rally Fever*, *Mission Impossible*, *Iron Angel* ou *Dawn of Darkness*... À moyen et long terme, cela

risque de ne pas être la même histoire ! Avant cette opération, le capital de la société Infogrames Entertainment était réparti entre Infogrames Participation (42,5 %), Philips Media Développement (20 %), Production Marcel Dassault (3,3 %), CLT (2,3 %), les fondateurs et salariés (7 %) et le public (24,9 %). Le capital de l'actionnaire principal Infogrames Participation étant détenu, quant à lui, par les fondateurs (80,2 %) et la société Gaz & Eaux (19,8 %). Le capital de la société Ocean International était contrôlé à hauteur de 76,4 % par les Fondateurs de la société Ocean Int. et de 23,6 % par le groupe Chargeurs. Cette opération doit être approuvée par une assemblée générale extraordinaire de la société Infogrames Entertainment qui devra entériner cette

opération après la remise du rapport du Commissaire aux apports avant le 30 mai 1996. En outre, le groupe Infogrames Entertainment va procéder à une augmentation de capital par recours au marché pour un montant compris entre 200 et 250 MF. Alors si vous avez quelques deniers à investir dans la Bourse, pourquoi ne pas essayer là ? Le capital ainsi créé renforcera les fonds propres du groupe Ocean International pour environ 100 MF, et le financement de productions interactives et de développements internationaux. ●



Overdose de Net

On connaissait déjà les groupes d'alcooliques anonymes. Aujourd'hui, les États-Unis voient arriver des groupes de soutien aux drogués de l'Internet. C'est très sérieux, une psychiatre new-yorkaise estime que 150 000 personnes se laissent bouffer par un tas de silicone relié à leur prise de téléphone. De nombreux témoignages apparaissent de gens perdant leur boulot, leur femme, leurs enfants, leurs maisons, bref tout sauf leur ordinateur, parce qu'ils ne parviennent pas à s'en déconnecter. On risque bientôt de voir sur les pages Web de tous les sites de jeux on-line le sticker : « Attention, l'abus d'Internet peut provoquer de gros troubles du comportement ! »

Brèves

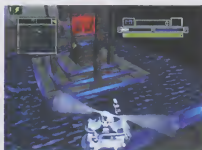
❖ Interact, jusqu'ici supportant l'Ultra 64 de Nintendo, vient d'annoncer plusieurs produits pour le PC, avec en premier lieu un bundle comprenant le « Game Shark », un produit pour trouver vies infinies, cheat modes ou énergie illimitée dans de nombreux jeux, plus un kit multimédia et un « pack deux joueurs » de deux joysticks. ❖ Grâce à la technologie « video-streaming » pour transmettre de la vidéo via Internet, il sera bientôt possible à tous de voir le fond des océans à travers les « yeux » d'un véhicule sous-marin robotisé, le tout grâce à l'équipe de chercheurs d'Aquarius travaillant autour des « Keys » de Floride. ❖ Activision Japon développe de nombreux jeux pour PlayStation et Saturn, et certains d'entre eux seront adaptés au PC. ❖

Téléphonez sans téléphone !

Internet ouvre décidément de nouveaux horizons avec comme toute dernière trouvaille, l'utilisation de la connexion via Internet pour téléphoner aux tarifs préférentiels propres à ce service de communications grande distance. On vous avait déjà parlé de logiciels tels que Webtalk (Quaterdeck) qui permettaient de dialoguer vocalement via le Web. aujourd'hui ce sont désormais carrément des solutions hardware qui apparaissent sur le marché. Mediatrix, vient ainsi de sortir pour sa carte son Audiotrix Pro (env. 2 500 F) un module DVC/téléphone (env. 1 300 F), qui autorise des conversations en full-duplex (qualité 16 bits, compression audio temps réel grâce à un DSP).

3DO se fait du PC

Studio 3DO, la filiale développement software de la société de Trip Hawkins, annonce pour fin 96 une dizaine de titres en développement pour Windows 95. On retrouvera bien sûr des conversions améliorées de produits comme Killing Time, BladeForce, SnowJob, Captain Quazar et BattleSport, mais aussi un certain nombre de produits complètement originaux. Parmi ces derniers, vous aurez droit à un golf avec en vedette John Daly, le champion actuel du championnat britannique, ainsi qu'un jeu mêlant stratégie et simulation aérienne. 3DO Games Decathlon sera lui un jeu de sport multiéprouve (dix a priori) et nous aurons même droit à Guru Game, un utilitaire pour trouver cheatmode et vie infinies. Certains chroniqueurs commentent ce rapprochement au standard PC comme un « acte obligatoire si l'on ne veut pas mourir », tandis que les dirigeants de 3DO annoncent ce geste comme « l'évolution logique d'un éditeur vers un marché multiplate-forme ».



Engagez-vous !

Interplay développe son « service en ligne », utilisant le système américain Engage. Le lancement officiel n'aura lieu qu'au mois de septembre, mais il vous permettra de jouer à des produits comme Descent, Castles II, BattleChess 4000, ou Caesar's Palace, plus des titres sportifs issus de la gamme VR Sports (Actua Soccer, Fatal Racing, etc., de Gremlin). Reste la grande inconnue, à savoir le prix pour s'abonner à ce service et les facilités proposées aux européens. Dans le domaine des jeux aussi, l'aspect réseau prime désormais chez cet éditeur, avec de nombreuses présentations faites lors du dernier E.C.T.S de softs multijoueurs !



Mon Mac à moi

Même si les jeux sortent encore aujourd'hui sur PC en premier, le monde du Macintosh/PowerMac semble devoir se préparer à une fin d'année animée. Voici un petit récapitulatif de quelques produits sortis (en V.O.) et annoncés pour les mois à venir. Sortis : Spycraft (Activision), Battle Beast (7th level), Phantasmagoria (Sierra), Flight Unlimited (Looking Glass Technologies), Vikings (GT Interactive), The Dig (LucasArts). Prévus : Panzer General (SSI, mai), Under A Killing Moon (Access, bientôt), Mortal Kombat 3 (GT Interactive, juin), Apache (Digital Integration, juin), Mechwarrior 2 (Activision, été), The Beast Within (Sierra, juin), IndyCar 2 (Sierra, été), Jedi Knight (LucasArts, fin 96), Outlaws (LucasArts, fin 96), X-Wing vs. TIE Fighter (LucasArts, été), AfterLife (LucasArts, automne 96), Time-Lapse (GTE Interactive, automne 96), Orion Burger (Sanctuary Woods, automne 96), Warbirds Online (ICI, automne 96), Warcraft II et Pax Imperia 2 (Blizzard, fin 96). Nous comptons vivement sur l'E3 pour compléter cette petite liste !



Partez à la conquête de l'Amérique

Avec "Conquest of The New World", découvrez un jeu de stratégie fascinant et d'une qualité visuelle et sonore exceptionnelle. Choisissez votre nationalité, définissez vos objectifs et prenez le large car un Nouveau Monde vous attend, complètement inexploré. "Conquest

of The New World" vous

donne l'opportunité de refaire le monde : établissez vos propres colonies, développez vos villes, commerciez avec vos voisins et menez vos armées contre vos adversaires.



- Des décors en 3 D isométrique, une qualité graphique unique
- Une fonction de zoom révélant des animations en 3 D originales
- Un jeu conçu pour tous les types de joueurs, du novice au plus expérimenté
- Une grande richesse de jeu garantissant une durée de vie illimitée
- Une gestion des combats animée sur un échiquier
- Une option multi-joueurs, par modem ou sur réseau.

"Conquest of The New World ne sera pas seulement exceptionnellement beau, il vous proposera également une gestion aisée des mouvements de d'unités et du développement de vos colonies, d'authentiques phases de combat, des micro-animations et surtout la possibilité de jouer en link et en réseau."

Génération 4

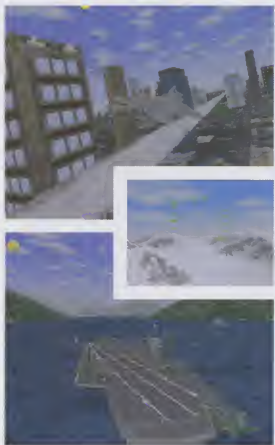
Interplay™

Pour plus d'informations, rendez-vous sur notre site internet : <http://www.interplay.com>



Le jet le plus lent

Dans la série l'Arlésienne des simulateurs, il semble qu'avec Falcon 4, **Jetfighter 3** tienne lui aussi le haut du pavé. Alors qu'il était prévu pour le début de l'année, pour ne pas dire l'année dernière, **Jetfighter 3** en est encore au stade de la version Alpha. En clair, cela signifie que **Merit Studios** a encore du boulot avant de le mettre en vente... Mais bon, il faut dire que depuis la sortie d'EF 2000, les programmeurs ont dû sérieusement revoir leur copie pour espérer un jour faire de l'ombre au soft de DID ! **Merit Studios** a surtout retravaillé les graphismes, le sol et les objets offrant maintenant des textures superbes n'ayant rien à envier à... un certain soft déjà cité. La surface du terrain est impressionnante, avec plus de 3 000 000 (oui, trois millions !) de kilomètres carré de paysages texturés, fidèlement reproduits d'après des données exactes. Ça fait une fois et demi plus que l'aire de jeu de... vous savez quoi. Au programme vous aurez à policier au nom de l'O.N.U des régions comme l'Amérique du Sud, l'Antarctique, la Floride ou la Californie. Trois avions sont toujours prévus, à savoir le F-22, le F-14 et le F/A-18, tous reproduisant très fidèlement le modèle de vol de l'original. Par contre, les commandes de chaque avion devraient être singulièrement simplifiées, pour rendre le simulateur accessible à tous... sauf aux puristes les plus intrinsèques ! Il semblerait aussi que le déroulement des missions s'insère dans un scénario non-linéaire à la WC4 ou Top Gun. Espérons que le scénario comprenne de nombreuses variantes, permettant d'y jouer et d'y rejouer à loisir. Enfin tout ça, c'est quand le jeu sortira, et si vous voulez mon avis....



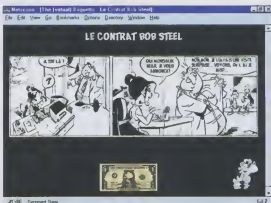
Brèves

Corel innove un peu avec une gamme de produits multimédia médicaux. Le premier est bien entendu dédié à l'épilepsie, sujet délicat dans le domaine informatique, avec une encyclopédie complète sur le sujet. De quoi vous rassurer un peu...

Miramax Films, une filiale de Walt Disney Company, aurait investi massivement sur la technologie MindDrive qui permettrait d'utiliser son PC via la pensée. SF ou info ? Il se serait même question de jeux en cours de développement ! Disney Interactive et 7th Level Inc., prévoient de développer un nouveau jeu PC avec tous les personnages du prochain film d'animation de Disney, *The Hunchback of Notre-Dame* (comprenez : Quasimodo, le bossu de Notre-Dame).

AB Soft propose pour tous les possesseurs de modems un aiguillier fax/téléphone, c'est-à-dire un petit boîtier permettant d'aiguiller automatiquement un appel soit sur votre téléphone, soit sur votre fax/modem. Ce petit objet vous coûtera environ la bagatelle de 599 F. La Chine s'ouvre enfin sur Internet, mais pas dans n'importe quelles conditions... Le gouvernement chinois a déjà interdit aux premiers serveurs commerciaux on-line, à peine lancés, toute transmission de documents à caractère pornographique ou de secrets d'État. Et le secret d'État, en Chine, ça peut couvrir beaucoup de choses. Mieux encore, tout Internaute chinois doit se déclarer à la police en tant que tel ! C'est beau, la libre circulation de l'information...

Des BD au Net



On connaissait déjà la BD *Le contrat Bob Steel*, diffusée sur le Net par l'éditeur John Eigrutel, et consultable sur le site « The Virtual Baguette » à l'adresse <http://www.mmania.com>. Une nouvelle BD est actuellement en train de voir le jour sur le site : *Mr Jean et Miss Julie*. C'est vachement bien la BD interactive, parce que le temps qu'un strip se charge, on a tout le temps d'admirer le précédent dans tous ses détails... Bref, pour ceux qui ne disposent pas d'une bonne bande passante, et qui n'ont tout simplement pas accès au Net, les bédés de chez John Eigrutel sortent en album, avec du vrai papier et tout et tout. Outre l'*Ciel du Requiem* dans la collection « les aventures de Bob Steel », vous pourrez aussi découvrir *Le Mérou* dans la série « les aventures de Polstar », et dans le cadre des « aventures de Bob Steel », vous pourrez lire le *contrat Polstar* et le *contrat Bob Steel*. C'est not' secrétaire de rédaction qui va être content (salut Julot !), j'ai même pas fait de répétition. Au fait, les auteurs de ses albums sont Simon, Jean Leturgie et Franck Isard. Oui je sais Julot, pour les transitions par contre, je peux revoir ma copie...

Duke nous gâte !

À l'heure où vous lirez ces lignes la version commerciale complète, avec tout dedans, de **Duke Nukem 3D** devrait enfin être disponible. Et mâtin, quel CD ! Approchez m'ieurs, dames, approchez, pour un Duke 3D tout frais tout beau, je vous offre la version 1.2 avec de nouvelles armes et de nouveaux niveaux, et la possibilité de jouer en stéréoscopie. Ce n'est pas tout, pour le même prix dérisoire pas cher du tout, j'inclus Build et Editat, pour éditer et créer des niveaux, et changer les graphismes des niveaux comme des monstres. Mais je sens que monsieur est connaisseur, alors je lui fait cadeau, gratuitement et par pur désintéressement, de Duke Nukem 1 et 2, pour qu'il se rende bien compte comment le Duke 3D il est beau. Eeeet comme il reste encore de la place sur la galette, j'ajoute pour vos beaux yeux ma p'tite dame des screenshots de *Blood*, *Shadow Warrior* & *Prey*. Alors, heureux ?

DELTA ROM

2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex

Tél. : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

3615 DELTAROM - Vente par correspondance

CD ROM A PROPOS : 95 F

Matériels - Accessoires

Lecteur CD PANASONIC 4V IDE 450 F
Lecteur CD MITSUBISHI 4V IDE 390 F
Lecteur CD MITSUBISHI 6V IDE 790 F
Main Sound Wave 32 Fx 490 F
Carte Maid KORG Wave 650 F
Joystick QuickShot WARRIOR 5 125 F
Joystick QuickShot SKYMASTER 295 F

QuickShot Super Warrior 5 175 F
QuickShot Squadron Commander 690 F
Thrustmaster FCS 545 F
THRUSTMASTER F16-FLCS 1150 F
Thrustmaster Formula T2 + F1 GP 1090 F
Thrustmaster WCS 1990 F
F16 FLIGHT STICK 425 F
F16 COMBATSTICK 625 F
VIRTUAL PILOT PRO PC 690 F

7TH GUEST NF 490 F
Aces Over Europe VF 140 F
BIOGRAPHY VF 140 F
BUREAU 13 NF 140 F
CAESAR 1 NF 140 F
Cannon Fodder 2 VF 140 F
Complete Ultron 3 NF 140 F
Crashout Shock VF 140 F
Dawn Patrol VF 140 F
Day of the Tentacle VF 140 F
DESCENT NF 140 F
DETROIT VF 140 F
DISC WORLD VF 140 F
DRAGON LORE VF 140 F
ECSTASTIC NF 140 F
Even more inc. mach. vf 140 F
FIFA SOCCER 140 F
Gabriel Knight VF 140 F
GOLBINS 1 + 2 VF 140 F
GOLBINS 3 VF 140 F
GULF CITY VF 140 F
HELL VF 140 F
HOC-TOANE VF 140 F
INCA VF 140 F
INDY 4 VF 140 F
Indy Car Racing NF 140 F
KING OF KINGS 6 NF 140 F
KYRANDIA 2 VF 140 F
KYRANDIA 3 VF 140 F
LANDS OF LORE VF 140 F
Little Big Adventure VF 140 F
LOOM VF 140 F
Lost in Time 1&2 VF 140 F
MAGIC CARPET VF 140 F
MAGARACE VF 140 F
Monkey Island VF 140 F
Monkey Island 2 VF 140 F
NHL HOCKEY VF 140 F
NOCTROPOLIS VF 140 F
OVERLORD VF 140 F
PGA TOUR GOLF NF 140 F
POLICE QUEST 4 VF 140 F
SIM CITY VF 140 F
SPACE HULK NF 140 F
Star Trek 4 VF 140 F
Strike Commander NF 140 F
SYNDICATE 140 F
SUPER KINGS VF 140 F
SUPER SHOCK VF 140 F
Transport Tycoon VF 140 F
Theme Park VF 140 F
Ultima underworld 1&2 VF 140 F
Wing Shoot J. ROCK 140 F
Wing Com. Armada NF 140 F

Graveur de CD RICOH

Double vitesse 1060 C

2V modèle interne
livré avec manuel,
câbles, caddy.
Fn option, pack
logiciel de gravage
Easy CD Pro
+ 650 F TTC

4.495 F TTC

Graveur de CD SONY

Double vitesse CDU 920 S

2V modèle interne
livré avec manuel,
câbles, caddy et le
logiciel de gravage
GEAR.M
Modèle externe
+ 990 F TTC

5.495 F TTC

Graveur de CD YAMAHA

Double et Quadruple vitesse

CDR 102 2V int. 5.395 F TTC
CDE 102 2V ext. 5.695 F TTC
CDR 100 4V int. 7.795 F TTC
CDE 100 4V ext. 8.395 F TTC

10 CD vierges : 490 F TTC.

Logiciel de
gravage Easy
CD Pro MM
3.0 + Easy CD
pro Win95 :
650 F

JEUX PC CDROM

Chronicles Of The Sword VF 315 F
CIVIL WAR VF 315 F
CIVILIZATION 2 VF 320 F
CIVNET VF 320 F
Collection Adventure VF 325 F
COLONIZATION VF 325 F
Command : Aces Of Deep VF 335 F
Command & Conquer VF 335 F
CONGO VF 310 F
CONQUEROR VF 295 F
Conquest Of New World 3D VF 335 F
CRUSADE VF 315 F
Crusader : No Remorse VF 345 F
CYBERIA 2 VF 315 F
CYBERMAGN VF 315 F
D'Zone 2 VF 315 F
DAEDALUS Encounter VF 315 F
Dark Forces VF 315 F
Dark 3+4 VF 315 F
ANGEL DEVIL 315 F
ANVIL OF DAWN NF 315 F
APACHE LONGROW VF 315 F
ARENA 2 Dagerfall VF 315 F
ARMORED FIST NF 315 F
ASCENDENCY VF 315 F
Astrid : Le défi de César VF 315 F
AUSRIKS NF 315 F
BAUD MOJO VF 315 F
BATTLE ISLE 3 VF 315 F
Battleground Ardennes NF 315 F
BERMUDA SYNDROME 315 F
BIG RED RACING VF 315 F
BURIED IN TIME VF 315 F
CAESAR 2 VF 315 F
CAPITALISM VF 315 F
CASINO DELUXE VF 315 F
CHAOS OVERLORD 315 F
CHRONOMASTER NF 315 F

FLIGHT SHOP NF 315 F
FLIGHT Simulator 5.1 VF 315 F
FLIGHT UNLIMITED VF 315 F
FOOTBALL PRO 1996 NF 315 F
FOOTBALL LIMITED VF 315 F
FRANKENSTEIN VF 315 F
FULL THROTTLE VF 315 F
FX FIGHTER NF 315 F
GABRIEL KNIGHT 2 VF 315 F
GENDER WARS VF 315 F
Grand Prix Manager VF 315 F
Heretic Shadow NF 315 F
Heroes of Might & Magic VF 315 F
HEXEN (Heretic 2) NF 315 F
In The First DEGREE VF 315 F
INCA 2 VF 315 F
INCA COLLECTION VF 315 F
INDY CAR RACING NF 315 F
INFERNO VF 315 F
International tennis open VF 315 F
ISHAR TRILLY VF 315 F
JAGGED Alliance VF 315 F
JEWELS OF ORACLE VF 315 F
KINGDOM OF MAGIC VF 315 F
KING QUEST 3 VF 315 F
King Quest Anthology NF 315 F
LARRY CARR RACING NF 315 F
LAST DYNASTY VF 315 F
LEISURE LARRY 6 VF 315 F
L'ENTRENAUR VF 315 F
LEMMINGS 3D VF 315 F
Le Secret du Templier VF 315 F
Les Golgiens de l'Info VF 315 F
LODE RUNNER VF 315 F
LOVE LETTERS VF 315 F
LORDS OF Midnight 3 VF 315 F
LORD EDEN VF 315 F

MACHAVILLIAN NF 149 F
MAD DOG MACKRE 149 F
MAGIC CARPET 2 VF 149 F
MAGIC KARTS VF 149 F
MARCO POLO VF 149 F
MASTER OF MAGIC VF 149 F
MECHWARRIOR 2 VF 149 F
Mechwarrior 2 Exp Pack 149 F
MEGARACE 2 149 F
Microchamps 2 VF + Kit 149 F
Microchamps 2 Spec. Ed. 149 F
MISSION CRITICAL NF 149 F
MONOPOLY VF 149 F
MORTAL COIL NF 149 F
MORTAL KOMBAT 3 NF 149 F
MYST VF 149 F
NASCAR RACING NF 149 F
NBA LIVE 96 NF 149 F
NEED FOR SPEED NF 149 F
NHL HOCKEY 96 NF 149 F
NORMALITY VF 149 F
OFFENSIVE VF 149 F
Optimania Surviv (C&C) 149 F
OUTPOST VF 149 F
PANZER GENERAL 2 NF 149 F
PGA TOUR GOLF 96 NF 149 F
PHANTASMAGORIA VF 149 F
PLAYER MANAGER 2 VF 149 F
POLICE QUEST SWAT VF 149 F
PRIMAL RAGE NF 149 F
PRISONER OF ICE VF 149 F
Pro Pinball : The Web NF 149 F
PSYCHO PINBALL NF 149 F
RAVEN PROJECT VF 149 F
RAYMAN VF 149 F
REBEL ASSAULT VF 149 F
REBEL ASSAULT 2 VF 149 F
RED GHOST VF 149 F
THE HIVE WIN 95 NF 149 F
THE MANS WARS NF 149 F
THUNDERHAWK 2 VF 149 F
THE FIGHTER Collection NF 149 F
TILI VF 149 F
TIME COMMANDER VF 149 F
TUN GUN NF 149 F
TORIN PACE VF 149 F
TRACK ATTACK 149 F
Transport Tycoon Deluxe VF 149 F
TRIVIAL PURSUIT VF 149 F
ULTIMATE DOOM NF 149 F
Urban Killing Moon VF 149 F
URBAN RUNNER VF 149 F
US Navy Fighter Gold VF 149 F
Virtus Chess Win 95 NF 149 F
VIRTUAL KARTS VF 149 F
VIRTUAL POOL NF 149 F
VIRTUAL SNOOKER NF 149 F
VODOLUNGUE NF 149 F
VOYEUR NF 149 F
WARCRAFT NF 149 F
WARCRAFT 2 : Dual Disk 149 F
WARHAMMER WARS 95 VF 149 F
Werewolf vs Communique VF 149 F
WESTWOOD Anthology VF 149 F
Wing Commander IV VF 149 F
WIPE OUT NF 149 F
WITCHAVEN NF 149 F
WOODWUFF VF 149 F
WORLD RALLY FEVER 149 F
WORMS VF 149 F
WORMS DATA DISK 149 F
X-WING Collector NF 149 F

VF : Jeu et notice en Français
NF : Notice en Français

Offre Exceptionnelle : Pour tout achat de CDROM de charme d'une valeur supérieure à 300 F, DELTAROM vous offre le CDROM "PARIS CD GUIDE" d'une valeur de 215 F.

PC CDROM CHARME

Reservé aux Adultes

PC CDROM Jeux Interactives

BLIND SPOT 85 F
BUSTING OUT 85 F
Cain & Abel Dreamer 85 F
DIGITAL SEDUCTION 85 F
ENDANGERED 85 F
HIDDEN OBSESSIONS 125 F
IMMORTAL DESIRES 85 F
MAIN STREET U.S.A. 85 F
MARRIED WOMAN 65 F
Mystique of Orient 2nd 95 F
NEW LEADERS 140 F
CASINO TRIPS (2) 195 F
PARLOR GAMES 112 F
SECRETS 85 F
STEAMY WINDOWS 140 F
STRUTTER GIRL 140 F
THE COVEN 85 F
THE SWAP TWO 140 F
WACS 85 F
WOMEN WHO LOVE MEN 75 F

BODACIOUS BEAUTIES 195 F
BRABROTUS 85 F
CALIFORNIA BEAUTIES 195 F
CARTEON FANTASY 65 F
CYBER WHORES 85 F
DAMEL IN DISTRESS 85 F
LA TRAVIATA 85 F
LUSTY LUSTY BRIBANS 85 F
NIPPON OBSESSIONS VF 195 F
ONLY 20 85 F
ORAL ECSTASY 85 F
ORIENTAL NIGHT 85 F
PUSSY MANIA 85 F
SAKURA (2 Vol) 85 F
SOUTHERN BEAUTIES 165 F
Tenebre Strip Sluts 85 F
VOLUPTUOUS VIKENS 85 F
WORLD'S BEST BUTTS 149 F
WORLD'S BEST BREAST 85 F

AMERICAN GIRLS 175 F
ANIMATED LUST 85 F
BEAUTIES BODACIOUS 85 F
LEONIE BOMBSHELLS 150 F

INTERACTIVES
Angie, Inférieure de nuit 215 F
CLUB CYBERESQUE 195 F
CYBERSEX VF 85 F
CYBERPERFORMANCE VF 295 F
DEBORAH MANGA VF 265 F
DIVA X NF 265 F
DREAM MACHINE 195 F
Interactive Dragula VF 285 F
Interactive TABATHIA VF 385 F

Bon De Commande à expédier ou faxer à DELTAROM
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

Nom Prénom
Adresse
Code postal Ville Tél.
☐ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
☐ ou par carte bancaire N°
Date expiration CB ☐ Je certifie être majeur + signature
SIGNATURE (pour CDROM charme)
Référence Prix
Livraison en colissimo : délai 24h/48h.
Port
Forfait Port : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel.
CEE et DOM-TOM : 60 F pour 3 CD + 20 F 2 CD.
Toute première commande est dite réglée par chèque.
Total

Brèves

● Multimédia Market annonce le lancement de la première hot-line spécialisée dans le domaine du multimédia, capable de vous assurer la réponse d'un technicien dans la minute où vous appelez. Quand on connaît la galère pour obtenir la hot-line de certains fabricants d'ordinateurs ou éditeurs de logiciels, voilà une initiative intéressante...

Pour plus de renseignements, vous pouvez contacter Multimédia Market au (16) 92 96 87 00. Le Club France Micro Multimédia a effectué son lancement à l'occasion de la Foire de Paris. Ce club propose à ses adhérents des Pentium multimédia « clés en main » et des kits Internet à prix coûtant, ainsi que des prix intéressants sur les CD-Rom de son catalogue comprenant déjà environ 1 500 titres. Vous pouvez contacter le Club FMM au (1) 41 74 70 70. Sony, la célèbre firme japonaise projette de concevoir son propre système d'exploitation sur PC pour concurrencer Windows 95 de Microsoft et OS/2 d'IBM. Et oui, rien que ça... L'OS de Sony devrait être entièrement orienté multimédia, Internet, etc., et interpeller en particulier le monde des jeux. Allez, bonne chance ! ●

Lors d'une conférence de presse, Bill Gates a annoncé que le successeur de Windows 95, Memphis, ainsi que la prochaine génération de Windows NT, Cairo, sortiraient à peu près ensemble autour de fin 97, début 98. Dommage pour ceux qui les attendaient plus tôt, cela retarde une fois de plus leur date de sortie d'environ six mois... ●

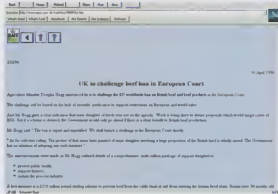
Apogee plein pot

Plutôt calme ces derniers temps, pour ne pas dire légèrement en retrait par rapport à leurs émissaires partenaires de 3D Realms, Apogee semble se réveiller pour proposer tout plein de jeux d'ici la fin de l'année... enfin quatre en tout cas. On vous avait déjà parlé de Xenophobe, un beat'em up en VGA dont la version bêta est disponible pour le public sur leur site à l'adresse <http://www.apogee.com/>. Pour l'été, Apogee devrait déjà nous pondre Balls of Steel, un flipper bien couillu, avec six tables dont une prenant pour thème Duke Nukem 3D. Surprenant ça. Sinon on en sait pas plus, l'éditeur ne souhaitant rien dévoiler pour ne pas se faire griller par les autres... En tout cas, ils affirment la main sur le cœur que ce flipper sera totalement différent, novateur et mieux que les autres. On ne demande qu'à les croire. Pour la même période devrait sortir Stargunner, un shoot'em up avec un triple scrolling parallaxe de la mort, des tonnes d'ennemis différents, des bonus en veux-tu, en voilà et une vitesse d'animation annoncée de 60 images par seconde ! Pour plus tard, Apogee se tournera vers les jeux de courses de voiture avec Hispeed. Doté d'une vue de haut à la Micro Machines, Hispeed sera jouable à quatre sur le Net. Au programme vous trouverez de nombreuses options et voitures différentes à acheter, une option « combat » et même un marché noir où vous pourrez vous procurer des armes bien infâmes à retourner contre vos pitres cybercopains. Mais inutile d'épuiser tout de suite vos glandes salivaires, comme ils disent chez Apogee, le jeu ne sortira que... quand il sera fini. ●



La vache folle fait du surf

Depuis près de deux mois, la phobie de la vache folle frappe l'Europe. Il n'a pas fallu très longtemps pour voir apparaître sur le Web plusieurs sites dédiés à ce sujet. Vous voulez en savoir un peu plus et obtenir des informations moins fantaisistes que nos médias télévisés avides d'audimat ? Voici quelques sites qui vous permettront d'argumenter sur le sujet avec votre ami anglais ou votre voisin anglophobe : <http://www.open.gov.uk/maff/bse/bseindex.html> ; <http://www.nando.com/newsroom/ntmorecow.html>. ●



Au secours !

Pour tous les joueurs débutants dans le monde du PC et sa jungle d'EMS, de config.sys et d'autoexec.bat, Mara-



bout édite SOS Jeux pour Ms-Dos, Windows 3.1 et Windows 95. Malgré une présentation assez austère, ce bouquin devrait aider les novices du PC qui désespèrent de comprendre un jour pourquoi tel ou tel jeu ne marche pas sur leur bécane toute belle, toute neuve, plug & play, et multimédia du futur. En plus de l'approche assez générale sur ce qu'il faut savoir sur les problèmes de gestion de mémoire et de configuration sous les différents systèmes d'exploitation, vous trouverez aussi en annexe des exemples concrets de plantages célèbres avec des jeux récents. Et si vous avez découvert un plantage sur un autre jeu qui lui aussi gagne à être connu, vous pourrez toujours vous rabattre sur l'éditeur (du jeu, pas du livre) grâce à une annexe listant les principales hot-lines installées en France. Et si la ligne est occupée, vous pouvez toujours acheter Modes & Travaux, pour essayer ce nouveau point de crochet dont votre grand-mère vous a tant parlé. ●



Commentateur de
Thierry Robert

TIENDREZ-VOUS JUSQU'À LA FINALE ?



UEFA
Euro 96
England

© 1994 UEFA TM

**OFFICIAL
LICENSED
PRODUCT**



L'unique jeu officiel avec les
16 équipes complètes de l'Euro 96



Mouvements hyper-réalistes grâce
à la technique "Motion Capture"



Gestion de la fatigue des joueurs,
des blessures et des cartons rouges
et jaunes...



Action en 3D pour un réalisme
maximum



Version Française

Distribué exclusivement par
FUNSOFT France S.A. 52 rue de la Belle Feuille 92100 Boulogne-Billancourt

PC CD-ROM

Brèves

● Selon *Variety*, le magazine du ShowBiz américain, le lancement du Digital Video Disc serait retardé quelques peu, suite à quelques problèmes pour finaliser la définition des spécifications techniques. ● Spectrum Holobyte vient de s'assurer la collaboration de trois des héros du film de la Paramount : *Star Trek Generations* pour un prochain jeu Windows 95. William Shatner, Patrick Stewart et Malcolm McDowell semblent se plaire dans le multimédia ! ● Apple et France Télécom Interactive s'associent pour proposer aux possesseurs de Mac et PowerMac un kit Internet qui répond quand on l'appelle au nom de Wanadoo.

Xanadoo (sic) projette-rait aisément tous les Maceux dans le cybernirvana, proposant tous les services Internet comme l'accès au World Wide Web, aux Newsgroups, et une adresse E-mail. Wala-woo (euh, re-sic) permet aussi d'accéder à tous les services Minitel, ainsi qu'à une « galerie commerciale » pour faire du cyberachat. Hanahoo ! ● Creative Labs lance une nouvelle série de cartes accélératrices 3D, appelée Graphics Blaster. Ces nouvelles cartes, accélératrices vidéo MPEG et tirant parti des outils API DirectX de Windows 95, viennent à point pour concurrencer les nouvelles cartes accélératrices annoncées ou déjà disponibles chez de nombreux concurrents. En passant, on peut se demander ce que va devenir la 3D Blaster, ainsi que ceux qui l'ont achetée... ●

Nascar entre au paradis

Une version réseau multijoueur de Nascar Racing, appelée Hawaii (développée par Papyrus), est actuellement en phase de test aux États-Unis. En phase de test, ça veut dire que la connexion est gratuite, et elle ne devrait pas s'achever avant novembre ! La grande nouveauté, c'est que cette version peut accepter jusqu'à 32 joueurs en même temps. Papyrus dispose même d'un serveur qui peut accueillir jusqu'à 128 joueurs, c'est-à-dire quatre courses se déroulant simultanément ! Hawaii utilise une technologie assez proche de Dwango, le gestionnaire réseau de Doom, à une différence notable près, la machine la plus lente ne ralentissant pas l'ensemble des joueurs. De plus, Hawaii est sensé fonctionner avec un modem à 9 600 bps, quoique qu'un 14 400 bps soit quand même plus indiqué. Voilà de quoi baver, non ? Seul problème,



comme la connexion ne se fait pas par le biais d'Internet, mais en communication directe, pour un européen ça risque de faire assez cher de l'heure de jeu... Dit Papyrus, tu voudrais pas tester Hawaii en Europe, aussi ? Et pourquoi pas en France tant qu'à faire ? ●

Un rongeur sous Windows 95

Jazz Jackrabbit, le lapin le plus célèbre mis à l'écran par Epic Megagames, prépare un retour en force dans sa version 2. Il ne sera pas tout seul, mais accompagné de son petit frère Spaz, dans une aventure mouvementée pour défendre le passé et le futur, de l'infâme Devan Shell. Techniquement, le produit annonce quelques spécificités alléchantes sous Windows 95, avec huit scrollings parallaxe, 70 images/seconde (Pentium) et des tonnes de nouvelles surprises. Préparez-vous à un Noël sautillant grâce à ce jeu de plates-formes prometteur. ●



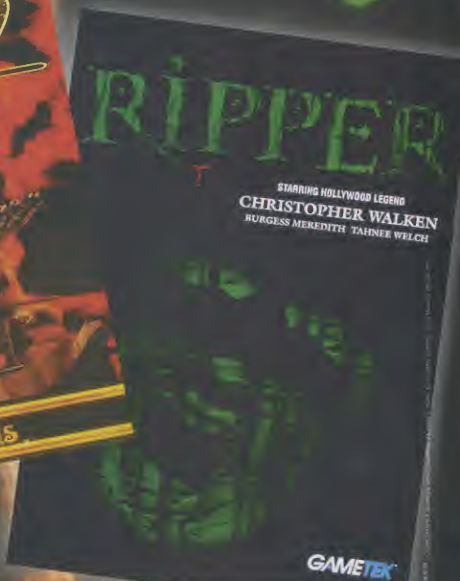
Allez hop, au boulot !



Ce n'est un secret pour personne, dès qu'une société prend un abonnement Internet, la productivité des employés en prend souvent un grand coup. Au hasard, près de 54 millions de visiteurs se sont pressés sur le site Penhouse entre décembre et janvier dernier, la plupart des connexions venant de sociétés comme IBM, Apple Computer ou AT&T. Bien entendu ces visites revêtaient un caractère purement... professionnel ! Et on ose même pas parler de la tentation exercée par la vague de jeux on-line déferlant maintenant sur Internet, on est bien placé pour le savoir... Bref, une société américaine, Livingstone Enterprises, a mis au point une technologie appelée Choicenet permettant aux administrateurs d'un serveur d'interdire l'accès à tout site... improductif pour les sociétés qui demanderaient ce petit service. Le seul point positif avec *Censurenailenet*, c'est que Fred notre maquetteur ne pourrait plus accéder à ces sites bien glauques où on peut admirer des Bulldog faire des choses pas très claires. Enfin bon, on veut pas faire de la délation, loin de nous cette idée... (Note de Fred : tout se paie un jour ou l'autre. Comprenez qui veut...) ●

SUSPENS GARANTI


JUSQU'AU 29 JUIN 96



DEUS : "Mettez-vous dans la peau d'un chasseur de primes pour traquer des terroristes au sein de mondes hostiles". Version française 100%

RIPPER : "L'histoire de Jack l'éventreur dans un univers futuriste des plus angoissants".
version sous titrée français

Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, appelez le 36 68 42 68 (2,23" la mn)

 **Géant, j'ai envie**

Apple en croque pour le multimédia

Apple annonce la sortie dans sa gamme Macintosh Performance de deux nouveaux Mac multimédia, les **Performa 5320 et 6320**. Architecturés autour d'un microprocesseur 603e à 120 MHz, ils comprennent 16 Mo de Ram, un moniteur 15 pouces, des enceintes stéréo, un microphone, un disque dur 1,2 Go, un lecteur CD-Rom quadruple vitesse, et un modem 14400 ou 28800 bauds. C'est pas tout, ils seront livrés avec tout plein de programmes sur CD, comme **ClarisWorks**, l'**Encyclopédie Hachette Multimédia**, **The Deadalus Encounter** ou les **Guignols de l'Info**, et d'autres encore. Le package inclut aussi **Wanadoo**, le kit de connexion Internet offert conjointement par Apple et France Télécom. Bref, il ne manque rien, sauf peut-être les sous-sous pour acheter ces petites merveilles. En effet, il vous en coûtera quand même entre 14000 et 19000 F environ, selon la configuration... ●

Les Marines ont de l'ID !

Dans le cadre de l'entraînement de ses soldats, le corps de Marines américain a développé un wad pour **Doom 2**, c'est-à-dire un niveau spécial sensé recréer un champ de bataille réel et conçu pour que quatre Marines puissent s'entraîner ensemble en mode coopératif. C'est très sérieux, car malgré son aspect ludique, la vision subjective et l'action en temps réel de **Doom 2** procure un champ de bataille virtuel nécessitant très peu d'investissement, quoiqu'assez sommaire. Le wad lui-même recrée un champ de bataille moderne, avec bunkers, positions retranchées, et barbelés. Les armes ont été modifiées pour imiter le M16, le fusil automatique et le lance-grenades utilisés par les Marines. Même les sons ont été retravaillés pour immerger les « soldats » (j'ai failli dire les joueurs !) le plus possible dans l'action. Le wad est en fait optimisé pour être « utilisé » (non, pas joué...) par quatre jou... trouffions en simultané, ce qui représente justement la plus petite unité tactique chez les Marines. Il paraît que seul, les chances de survie sont minces, car vous pourrez toujours vous brosser pour trouver une troussée de survie pour remonter vos points de vie ! Le wad peut être téléchargé gratuitement sur Internet sur le site de l'US Marines Corps. ●

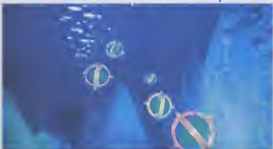


Brèves

● À la fin 95, le nombre de connectés au réseau Internet était estimé à plus de 33 millions, et devrait dépasser les 200 millions d'ici l'an 2002. En attendant, en Europe, les pays regroupant le plus de connectés sont l'Allemagne, la Grande-Bretagne et la Finlande. Tiens, vous ne voyez pas la France ? Nous non plus en fait. Alors France Télécom, faudrait se réveiller un peu ! ● Puisqu'on est dans les chiffres, continuons un peu avec le marché du CD-Rom, qui semble plutôt bien se porter, merci. Le nombre de lecteurs CD-Rom installés était estimé à près de 10 millions en Europe fin 95, et devrait monter à près de 15 millions d'ici fin 98. Pour cet est des petites galettes aux reflets irisés elles-mêmes, il s'en serait vendu 50 millions dans le monde dont près du tiers en jeux ! En 98, il devrait se vendre environ 200 millions de CD-Rom, toujours dans le monde, et le double d'ici l'an 2000 ● Bon allez, une dernière brassée de chiffres ennuyeux, et on passe à autre chose, promis. Près de 10 millions de PC multimédia sont déjà installés dans les foyers européens, pour probablement atteindre le chiffre de 15 millions d'ici la fin 98. On peut comparer ceci aux 1,5 millions de consoles 32 et 64 bits vendues en Europe, dont près de la moitié sont des PlayStation. Le PC reste donc le roi dans l'informatique de loisirs ! ● MGM Interactive et Eurocom développent **H.O.S.T.** pour Win95. Il s'agirait d'un shoot'em up multijoueur. ●

Infogrames part en croisade

Heureusement, il ne s'agit plus de bouter les Sarrasins hors de Jérusalem, mais de débarrasser l'univers des hordes de hideux Kesh-Rhan, aliens sans foi ni loi devant l'Éternel. Ainsi soit-il, **Infogrames** nous prépare ainsi un shoot'em up appelé **Solar Crusade** avec des décors en 3D réalisés sous station Silicon Graphics et des mouvements en Motion Capture. Je vous dit pas l'émotion dans la rédaction, quand on a appris que le jeu contiendra huit mondes ; qu'il sera possible de sortir de chaque niveau par plein de chemins différents, et qu'en plus, six niveaux secrets resteront à découvrir. Entièrement en 3D subjective, le jeu vous emmènera combattre dans les airs à bord d'un vaisseau comme sur Terre à l'intérieur d'un gros robot des familles, le tout enrobé de 20 minutes de scènes cinématiques. Bon, arrêtez de jouer les blasés, si ça se trouve il est très bien, ce jeu. ●



Plus forte que toi c'est eux

FORTE Technologies Inc., créateur du casque de réalité virtuelle **VFX1** annonce l'arrivée imminente d'outils de VR pour Windows 95, utilisant le module **Direct Input** propre à ce nouveau système d'exploitation, ainsi que le kit de développement **Win 95** pour le casque existant déjà. En outre, la société a annoncé son alliance stratégique avec **Jolt Cola**, l'un des plus grands fabricants de Cola américain, pour des opérations promotionnelles originales. Enfin, suite à diverses procédures juridiques, **FORTE** a accordé à **VictorMaxx**, un autre fabricant de casques de VR le système de « tracking » qui permettra à l'utilisateur de regarder dans toutes les directions avec une correspondance visuelle totale sur les deux écrans placés devant ses yeux. ●

gearheads.

QUI AURA LE DERNIER MOT ?

QUI AURA LE DERNIER MOT ?

Brèves

Le patch pour la version française d'EF 2000, tant annoncé et tant retardé, est enfin disponible sur le site de DID à <http://www.did.com>. Il corrige de nombreux bugs dans le monde campagne, et améliore beaucoup d'aspects du simulateur en général, le rendant essentiel pour apprécier EF 2000 à sa juste valeur. Comme le patch fait quand même 2,5 Mo, on le mettra sur ce CD, ou le prochain. Depuis le temps qu'on l'attendait, Bermuda Syndrome daigne enfin montrer le bout de son CD-Rom dans toutes les bonnes merceries. Pour se rattraper, il sort en version française et ne coûtera que la bagatelle de 300 F environ. ●

La grande évasion

Microsoft Home rassemble plusieurs scénarios du Pacifique pour *Flight Simulator 5.1* sous le nom de *Pack Evasion*. Ce pack comprend en fait trois zones déjà éditées depuis un bout de temps, à savoir Japan, pour raser les toitures de Tokyo ou Kyoto et se planter dans le Mont Fuji; Carribean pour décoller les palmiers et mettre en appétit les requins locaux en cas de fausse manœuvre. Ce tour d'horizon paradisiaque se termine par Hawaii, le dernier né de la série, qui vous permettra de tester les atterrissages en catastrophe sur des plages magnifiques ou faire des frises à la montagne de



Kauai. Enfin bon, vous avez aussi le droit de voler sagement, sans jouer les Belmondo du *Flight Simulator*, mais bon, le tourisme pépère c'est bien mignon, mais ça manque un peu de missiles Sidewinder vous reniflant les tuyères... Enfin, si ça vous plaît, cette tranche de tourisme virtuel ne devrait vous coûter environ 249 F. ●

Mystères d'Égypte

Secrets of Luxor est le fruit d'une grande histoire entre Mojave, un nouvel éditeur, et Rand Miller, un des créateurs de *Myst* apparemment débauché de chez Broderbund. Reprenant la recette à succès de *Myst*, SoFL est un jeu d'aventure bourré d'énigmes, reprenant le même système d'écrans fixes beaux à mourir entrecoupés d'animations belles à en mourir aussi. Vous incarnerez un archéologue tentant de percer les secrets d'une pyramide ocre inviolée. Vous partez à la recherche d'un mystérieux obélisque sensé contrôler le temps et l'espace, pas moins, déjouant des pièges plus machiavéliques les uns que les autres. SoFL devrait très bientôt sortir sur Mac CD-Rom, et ensuite être adapté sur PC. ●



Le Baron à la traîne...

Apparemment, Sierra trouve que la couleur de *Red Baron 2* se marie au mieux avec le costume du Père Noël... Pas la peine de vous faire un dessin, la sortie du fameux simulateur d'avions de la Première Guerre mondiale a été encore retardée. Par contre des détails sur le jeu commencent à transpirer, et il y a de quoi mettre en appétit ! Déjà, *Red Baron 2* s'annonce comme un vrai simulateur, à la différence de *A-10 Silent Thunder*, tout en restant aussi beau et fluide, pour ne pas dire plus. Plutôt que des missions prédéfinies, chaque sortie s'intégrera dans un véritable champ de bataille virtuel impliquant des dizaines de missions en plus de la vôtre, donc autant de sur-



prises. D'après, Gary Stottlemeyer, ancien responsable de développement chez Spectrum Holobyte (Falcon 3, ça vous dit quelque chose ?), aucune concession ne sera faite au réalisme des modèles de vol des 22 avions pilotables. Rassurez-vous il sera aussi possible de régler la difficulté de la prise en main pour les débutants, pour le rendre accessible au grand public du multimédia si cher à Sierra. Le réalisme sera aussi poussé au sol que dans les airs, puisqu'il sera possible de mitrailler l'infanterie et de la voir s'éparpiller sous le tacatac de vos mitrailleuses ! Et tout ça c'est pour Noël... Bouhouhouh, parfois la vie est vraiment trop injuste ! ●



L'image sans effort

Quarterdeck, bien connu pour son gestionnaire de mémoire OEMM, sort un outil de capture et de visualisation d'images totalement intégré au shell de Windows 95 appelé *HiJaak 95*. Le programme utilise une interface orientée objet, comme Windows 95 en général. Ainsi, chaque fichier peut être prévisualisé sous forme d'icône. Il suffit ensuite de faire un clic droit sur l'icône pour la visualiser, la convertir dans un des 75 formats supportés, la copier, l'imprimer ou la mettre à jour. Simplissime, non ? En plus, *HiJaak 95* comprend aussi un utilitaire de capture très complet, permettant de capturer des images jusqu'à 16 millions de couleurs, et définir la zone à capturer, écran, fenêtre active ou zone définie par l'utilisateur. C'est pas nouveau,

mais par contre, vous pouvez aussi définir la saisie de plusieurs fenêtres ou objets en même temps. De plus, l'utilitaire de capture vous permet de retoucher votre image en direct sans avoir à ouvrir une autre application. Bref, les chasseurs d'images sur Windows 95 devraient être aux anges avec *HiJaak 95*, à condition de faire l'effort de déboursier environ 500 F. ●



Chronicles of the Sword™

"Prononcez le serment solennel de servir Dieu,
Votre Roi et la Patrie, de combattre
pour le Triomphe de la Vertu
sur la Sorcellerie dans cette
aventure légendaire où se
mèlent Magie, Mystère
..... et Meurtres."



Chronicles of the Sword, Le jeu d'aventures
Historique, 100% en français.



Chronicles of the Sword™ and Psychowar™ are trademarks of Psychowar Ltd. Chronicles of the Sword © 1997, Klap, Guillemot.
Published France: Sony Publishing, 45, Avenue de Wagram, 75017 Paris, France.

Ultima : Shattered Legacy

Depuis deux mois un frisson d'excitation parcourt Internet : le monde d'Ultima sera bientôt on-line ! Déjà, une version alpha a fait l'objet d'un test de très courte durée, dont les heureux participants se sont très vite fait l'écho à travers le monde.

On vous avait déjà parlé de premières expériences dans le jeu de rôle on-line, comme Meridian 59 d'Archetype Interactive (anciennement Terra Nova), ou encore The Realm de Sierra, montrant que les gros éditeurs semblaient eux aussi décidés à s'engouffrer aussi vite que possible dans ce créneau pour le moins prometteur. Mais ils ne sont pas les seuls, et d'autres éditeurs préparent leurs propres jeux de rôle dans le plus grand secret. C'est par exemple le cas d'Electronic Arts/Origin, qui développe à toute vapeur un *Ultima Online*, prévu si tout va bien (pas de commentaires, restons optimistes...) pour la fin de l'année. Dans le courant du mois d'avril Origin a



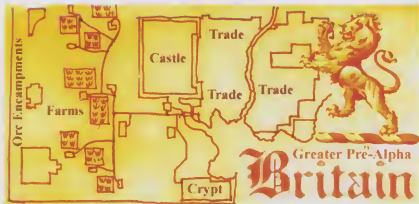
opéré un essai d'une version alpha (c'est-à-dire une version encore très rudimentaire) d'Ultima Online sur le Net. Malheureusement, l'accès à

cette alpha restait limité à un petit nombre de testeurs triés sur le volet, et très peu d'informations ont transpiré pendant la semaine de test. Seulement voilà, la politique de libre circulation de l'information qui régne encore (et fort heureusement) sur le Net a très vite fait de ce test un secret de polichinelle ! Emportés par leur enthousiasme, les alpha testeurs n'ont pu s'empêcher de faire partager l'expérience exceptionnelle qu'ils avaient vécue. Ainsi les pages Web dédiées à *Ultima Online* ont commencé à fleurir

un peu partout sur le Net, et on en recense déjà plus d'une douzaine à la fin avril, regorgeant d'informations sur le jeu et de captures d'écrans ! Même si ce débordement n'est peut-être pas vraiment du goût des développeurs, il témoigne par contre de l'impact très positif de ce premier jet sur les joueurs...

Le vaste monde

Avant de découvrir grâce à eux le monde fascinant d'Ultima Online, il faut bien comprendre qu'aucune de ses caractéristiques actuelles n'est définitivement posée. Tout peut encore changer, d'ici la version finale, mais on peut déjà se faire une idée assez précise de ce que devrait offrir le jeu à sa sortie. Bref, telle qu'elle se présente actuellement, la version alpha fonctionne sous Windows 95, et dispose de graphismes SVGA en couleurs 16 bits. Oui, ça fait bien 65 536 couleurs, et cette richesse se ressent effectivement dans la finesse des gra-



PARIEZ

SUR LA QUALITE DE VOS

JEUX

POWERPLUS

Machiavelli the Prince
Grand Prix
Master of Magic

JOUEZ VOTRE MEILLEUR ATOUT



POWERPLUS

MICRO PROSE

Powerplus is published by MicroProse Ltd. Distributed under licence by Digital Integration Trading, Watchmans Trade Centre, Watchman Road, Camberley, Surrey, GU15 3AJ. Tel: 01276 664959

Distributeur pour l'Europe, 28 rue Armand Carrel, 93108 Montreuil 3615 Microprose.
Microprose World Wide Web Site: <http://www.microprose.com>



► phismes ! Pour ce test, Origin a déjà mis en place un serveur pouvant accepter jusqu'à 250 joueurs simultanément. Mais ne pensez pas que cela fasse beaucoup de monde, en fait l'aire de jeu est déjà égale à celle d'Ultima 6, alors que seule la ville de Britain et ses proches environs sont accessibles. Pour la version finale, l'ensemble du monde d'Ultima devrait être représenté, sans compter de nombreux donjons souterrains, faisant d'Ultima Online un des jeux les plus vastes jamais créés ! Même dans l'hypothèse où des centaines, voire des milliers de personnes se connecteraient en même temps, ils ne risqueraient pas de se sentir à l'étroit...

Un lien de parenté

Les attributs des personnages de la version alpha sont encore réduits à leur plus simple expression.



Lorsqu'il crée un personnage, le joueur dispose de trois caractéristiques, mais il peut aussi modifier son apparence physique. Dans la version finale, les attributs seront bien évidemment plus complets, et il devrait être possible de choisir jusqu'au métier de son avatar, simple commerçant, garde, magicien ou aventurier, entre autres ! Malgré tout, chaque vêtement ou armure que vous pouvez revêtir apparaît déjà fidèlement sur l'écran de jeu principal. En découvrant Ultima Online, on s'aperçoit vite d'un lien de parenté évident avec Ultima 8 au niveau de l'interface. La vue pseudo-isométrique offre une perspective plus en plongée pour éviter les angles morts au maximum, et le déplacement comme les actions de votre personnage s'effectuent à l'aide

de la souris. Par contre, tout se joue en temps réel, le jour et la nuit étant même gérés, et mieux vaut éviter de consulter un menu déroulant lorsque vous êtes entouré de monstres pétris de mauvaises intentions !

Tout un monde virtuel

Pour progresser, tout un éventail de possibilités s'ouvre à vous. Le joueur peut bien sûr suivre la procédure classique : casser du monstre, quelques-uns étant bien sûr compris dans l'alpha, on peut ainsi trouver par ordre de difficulté des lapins, des cerfs, des orcs, des squelettes et dans la ville de redoutables gardes chargés de faire régner l'ordre. Si vous vous sentez trop faible, vous pouvez alors vous allier à d'autres joueurs, le groupe se partageant les points d'expérience après chaque victoire. D'autre part, rien ne vous empêche de travailler vos compétences au vol à la tire, pour déléter les personnages gérés par l'ordinateur comme les autres avatars de leurs

possessions. Évidemment, ce type d'interaction avec les autres joueurs risque de ne pas toujours être de leur goût, et peut se solder par une mort particulièrement violente. Et dans ce cas, c'est le vainqueur qui récupère vos possessions, tandis que vous redémarrerez littéralement à poil ! Heureusement, et c'est ce qui fait la force des jeux de rôle online, l'interaction avec les autres personnages ne se résume pas à quelques coups de masse ou d'épée. Vous pouvez passer des heures simplement à discuter en direct, vos messages une fois tapés apparaissant au-dessus de la tête de votre personnage, à la recherche de renseignements, ou chercher à créer des alliances, à moins que vous ne préfériez vous moquer de quelqu'un jusqu'à en faire un ennemi mortel ! Certains s'amusaient même pendant le test à jouer les paparazzis, Lord British apparaissant de temps en temps dans son nouveau monde, habillé d'une superbe armure sable et argent ! En somme, malgré le peu d'options encore disponibles, l'avis des testeurs semble unanime : Ultima Online recèle un potentiel énorme, à la dimension d'un monde fantastique qui n'a cessé de s'étoffer au fur et à mesure de ses nouveaux épisodes. Mais maintenant que le rideau est tombé, il faudra ronger son frein jusqu'au coude avant d'en apprendre plus sur ce jeu de rôle si proche de l'ultime ! ●



TOTAL MANIA

L'humanité n'avait
aucun avenir

jusqu'à présent.



pc cd rom

DOMARK

<http://www.domark.com/>



C.I.C Vidéo : un an après

C.I.C. Vidéo intègre en fait trois entités ayant chacune une politique d'édition différente. Viacom New-Media est assurément la plus puissante, puisqu'elle dépend de Viacom, un des plus gros groupes médiatiques au monde. Non contents d'être possesseur de plusieurs sociétés d'édition, de MTV, la télé des ados américains, de Blockbuster, le leader de la vidéo aux États-Unis, ils ont récemment racheté Paramount, la major américaine. Bien sûr, ils en profitent largement au niveau de la division New-Media, et bénéficient directement des licences de Viacom. C'est ainsi que nous avons déjà eu droit à Beavis & Butthead, Congo ou Star Trek Deep Space 9.

CYBER-LIKE
Prochainement C.I.C. nous présentera *Snow Crash*. Basé sur le livre de Neal Stephenson (roman culte de la culture cyber) et adapté en jeu par l'auteur, *Snow* sera dans la lignée de *System Shock d'Origin* ! De la 3D haute réso-

Il y a un an, C.I.C. Vidéo (né d'une « joint venture » entre Universal et Paramount), se lançait sur le marché du jeu. La compagnie s'est peu à peu imposée, et avec Stonekeep ou Congo, elle a trouvé ses premiers hits. Pour l'année 96/97, ils enclenchent le turbo !

lution et un système de « caméra intelligente » seront au rendez-vous, pour rendre votre expérience encore plus palpitante.

INSECT-LIKE

Dans un autre registre, *Joe's Apartment* : the quest to infest, est adapté d'une série de MTV, mais aussi du premier long métrage réalisé par la chaîne télévisée. C'est l'histoire de Joe, qui débarque à New York, se trouve un studio miteux, et y fait la connaissance de cafards sympathiques, qui parlent et chantent du rock ! Déjanté et glauque comme tout ce que fait MTV, le film sort outre-Atlantique cet été, et à la rentrée en Europe. Quand au jeu, ce

devrait être un mélange d'action et de stratégie. Après *Bad Mojo d'Acclaim*, c'est définitivement l'année des cafards sur micros !

DOOM-LIKE

Toujours issu de la culture MTV, *Aeon Flux*, adapté du dessin animé du même nom, vous place dans la peau d'une héroïne très sexy. Le jeu est un peu dans le style de Doom, mais avec des mouvements plus variés (ils ont été fait avec de la « motion capture » pour plus de réalisme) et des combats au corps à corps. Le look est assurément étonnant, et la gente masculine devrait être aux anges...

STRATÉGIE

Côté stratégie, Viacom New Media possède son *Command & Conquer*. Il se nomme *Enemy Nations*, tourne en haute résolution et vous permettra même de jouer en réseau, sur Internet ! Voilà qui promet. Internet fait également partie de la stratégie de la compagnie, puisqu'elle développe également *Archmage*, un jeu de rôle très complet (17 mondes, 175 sorts), en 3D, et jouable uniquement en réseau via le net.

SHOOT-ARCADE

Pour compléter le tout, trois jeux d'action sont également annoncés : *MTV Music Game* est un shoot qui sera particulièrement fluide, puisqu'an-

VIACOM NEW MEDIA



SILENT THUNDER

A-10 TANK KILLER 2

"Si celui-ci ne vous fait pas battre le cœur, il faudra vous faire opérer !"

Los Angeles Times



- CD-Rom Windows
- Basé sur la série Aces/A10 (+ d'1 million d'exemplaires vendus)
- 24 Missions et 3 nouvelles campagnes (Corée, Colombie et Moyen Orient)
- Paysages hyperréalistes : canyons, vallées, rivières, bâtiments,...
- Explosions et effets pyrotechniques saisissants
- Une bande son ultra-rock
- Graphismes 3D en SVGA haute résolution
- Instruments paramétrables pour une prise en main plus facile
- Mode carrière et véritables scénarios

"Les graphismes, des terrains, sont, sans conteste, parmi les meilleurs que vous ayez jamais vus dans un simulateur de vol"

PC Gamer

CD-ROM QUALITY

Retrouvez Silent Thunder dans le catalogue informatique des jeux Sierra

Non : ☐ Oui : ☐

Adresse : _____

CP : _____ Ville : _____

Prénoms : _____

Monnaie de monnaie : ☐ Francs ☐ Dollars

Si vous voulez recevoir gratuitement le CD-ROM, veuillez retourner ce coupon à :

Sierra Games, 10000 Wilshire Blvd, Suite 1000, Beverly Hills, CA 90210, USA





noncé en 50 images par seconde. **Divide** : *Enemies Within* vous permettra de prendre les commandes d'un robot, dans un mix entre le shoot et le jeu de plates-formes. Enfin, **Death Drome** est un remake du jeu de moto de Tron !



Simon & Schuster
Il s'agit de la division interactive d'un des plus puissants éditeurs « papier » nord-américain, et il n'est donc pas étonnant de les voir adapter les succès de leur maison mère sur CD-Rom. La plus grosse licence de S.S.I. est sans aucun doute Star Trek, puisqu'ils nous proposent bientôt une véritable collection de produits. **Star Trek Omnimedia**, **Next Generation Interactive Technical Manual**, et **Episode Guides**. Évidemment, ses add-ons sont plutôt destinés aux Trekkies. Deux produits de la collection sont déjà plus axés vers le jeu. **Klingon** est une simulation de... Klingons, ce qui en soi-même est déjà original. Le second, nommé **Borg**, sera dédié



à une nouvelle race, « encore pire que les Klingons ». On attendis ça avec impatience... Plus traditionnels, **Martian Chronicles** est un jeu d'aventure basé sur les *Chroniques Martiennes* de Ray Bradbury, alors que **Philip Marlowe** : **Private Eye**, est un vrai polar noir, réalisé à la façon de **Full Throttle** ! Mais les produits les plus attendus sont sans aucun doute ceux sur lesquels travaille Tom Clancy. L'auteur de *À la Poursuite d'Octobre Rouge* travaille sur une simulation de sous-marin, qui sera présentée ce mois-ci à l'E3 de Los Angeles. Rendez-vous dans notre prochain numéro pour en savoir plus.

Interplay
En septembre 95, Universal rentre dans le capital d'Interplay, et du coup la compagnie recentre sa distribution sur C.I.C Vidéo (Ndlr : de la logique, cela fait du bien en distribution, où l'on a parfois du mal à suivre qui fait quoi...). Une excellente opération pour C.I.C Vidéo, puisqu'Interplay,

compagnie vieille de 12 ans (une chose rare dans le jeu vidéo), produit très régulièrement des hits à travers le monde. Quelques mois après, Interplay rachetait Shiny, la compagnie de Dave Perry, l'auteur de **Earthworm Jim**. Encore une bonne opération, dont le premier titre sera **M.D.K.**, présenté dans notre reportage sur l'E.C.T.S.

JEUX DE RÔLE

Reprenant le moteur de **Descent** et exploitant la licence avec TSR, **Descent To The Undermountain** est un jeu de rôle dans la lignée de **Ultima Underworld**. Des personnages issus de AD & D, avec un système de dialogue novateur et des combats en temps réel... Une affaire à suivre, pour la fin d'année. Également né de l'alliance entre Interplay et TSR, **Dragon Dice** est annoncé pour la rentrée. Il s'agit de l'adaptation informatique du jeu de rôle et de dés qui vient tout juste de sortir en français (chez Descartes). **Blood & Magic** sera le premier titre Interplay bénéficiant de la licence avec TSR, l'éditeur de **Advanced Dungeon & Dragons**. Il s'agit en fait d'un jeu de stratégie, un peu dans la lignée de **Warcraft 2**, mais avec un scénario plus présent, et tout autant de stratégie. Ça s'annonce dément, d'autant plus que les graphistes qui travaillent pour TSR ont participé au développement de **Blood & Magic**. Le jeu sor-

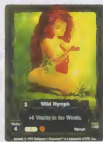
tira sur PC et Macintosh ! Toujours de la stratégie avec **Waterworld**, d'après le film avec Kevin Costner. Il s'agit à nouveau d'un jeu dans la lignée de **Warcraft**, mais plus « maritime » si vous voyez ce que je veux dire. Enfin, **Starfleet Academy** vous permettra de passer tous les tests pour devenir commandant de l'Entreprise. Les Trekkies seront aux anges, dans cette simulation dans la lignée des deux premiers jeux Star Trek d'Interplay. Mais les deux produits les plus attendus d'Interplay sont **Shattered Steel** et **Max**, qui devraient faire parler d'eux ce mois-ci à l'E3 de Los Angeles. Le premier est un jeu dans la lignée de **Mechwarrior**, mais avec des graphismes encore plus fins et une animation plus fluide. Bref, une simulation de combats de robots gigantesques, façon **Goldorak**. Max donne plus dans la stratégie, puisque le jeu, tenu plutôt secret pour le moment, est un mélange de **Sim City** et de **Command & Conquer**. En gros, vous construisez des villes, mais aussi des troupes, et vous devrez ainsi défendre vos terres des attaques ennemies. Nous reviendrons bien sûr dès le prochain numéro sur ces deux titres. Bref, avec plus d'une vingtaine de produits à sortir avant la fin 96 dont plusieurs gros hits, C.I.C. Vidéo est incontestablement un éditeur sur lequel il faudra compter. On vous aura prévenu ! ●



Ce mois-ci, deux jeux autour du thème « robots de combats » : **Mekton Zeta**, un JdR et **Citytech**, un wargame... les amateurs apprécieront. Quand à ceux qui préfèrent les jeux de cartes, le challenger du mois s'appelle **Guardians**. Cela n'a ni la couleur, ni le goût de **Magic**... mais c'est bon quand même !

Guardians

Vous serez d'abord agréablement surpris par les cartes : bien que dans des styles graphiques variés et des tonalités différentes (humour, féerie, horreur, etc.), elles sont véritablement superbes. Ensuite, vous découvrirez les règles de jeu et... vous jubilerez ! En effet, **Guardians** possède une richesse tactique inégalée, à tel point que les parties à quatre joueurs - avec alliances possibles - dégagent une p'tite ambiance wargame assez inattendue dans ce genre de jeu. Votre but ? Constituer de véritables armées de cartes-unités et partir à la conquête de nouveaux territoires (neutres ou contrôlés par des adversaires). Original : **Guardians** autorise les combats de masse entre plusieurs cartes-unités avec l'amusante possibilité de corrompre des unités trop sensibles aux plaisirs terrestres (trois « vices » : l'argent, la bière et les femmes). Beau, riche, original et amusant... peut-on attendre mieux d'un jeu de cartes à jouer et à collectionner ? ●



GENRE : CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER.
ÉDITEUR : FPG GAMES.
NOMBRES DE JOUEURS : DEUX À HUIT.
DURÉE : UNE HEURE MINIMUM.
PRIX : ENV. 55 F LE STARTER ET ENV. 15 F PAR BOOSTER.

CityTech

Wargame « à hexagones », **Citytech** est entièrement compatible avec **Battletech** tout en étant parfaitement complet et autonome au regard de son grand frère. Des cartes, seize figurines plastiques de Battlemach, des pions d'infanterie, de bâtiments et de véhicules... comme sont nom l'indique, **Citytech** étend l'univers du premier aux environnements urbains et vous offre ainsi l'opportunité de refaire *La Guerre des Mondes* en « direct live ». Le système de combat, commun à la gamme Fasa, est relativement simple tout en étant réaliste, avec en particulier un calcul des dégâts très détaillé (si une partie du blindage dépasse un seuil de dégâts, vous risquez des coups critiques qui influent sur la puissance ou la manœuvrabilité de l'engin). Bref, **Battletech** était déjà un bon wargame futuriste, **Citytech** l'est aussi. ●



GENRE : WARGAME.
ÉDITEUR : FASA/DESCARTES ÉDITEUR.
NOMBRES DE JOUEURS : DEUX ET PLUS.
DURÉE : AU MOINS DEUX HEURES.
PRIX : ENVIRON 250 F.

Mekton Zeta

Si vous collectionnez les mangas avec un acharnement qui désolera vos proches, si tout petit déjà vous rêviez de « piloter un gros robot », si vous avez l'intégrale de *Goldorak*, *Robotech*, *Gundam* et *Patlabor* en cassette vidéo, bref, si vous avez tous les attributs d'un Otaku, **Mekton Zeta** est fait pour vous... euh... pas que pour vous, d'ailleurs. Parce que si l'univers de référence de ce jeu de rôle repose effectivement sur les « japonimations » auxquelles vous n'avez pu échapper dans votre prime enfance (rassurez-moi, c'est fini maintenant ? Nooon, ne me dites pas que vous regardez encore ces dessins animés 50 % violent/50 % nian-nian !), le système de jeu peut séduire tous les joueurs, y compris ceux qui n'apprécient guère le genre. La création du personnage, pour commencer, s'effectue à l'aide de différents tirages aléatoires qui, outre les caractéristiques de base du perso, vont définir ses antécédents familiaux, sa situation affective et même ses idéaux... de quoi faire du vrai roleplay ! Elle se prolonge ensuite par l'achat de compétences (nombre de points attribuables liés aux caractéristiques de votre personnage) et d'équipement (argent lié à votre origine sociale et à votre profession - 28 en tout !). L'opération est extrêmement rapide, il est même possible de sélectionner d'emblée un des six profils de « débutant » pour accélérer encore la procédure : le Héros Japonisé, la Bonne Pâte, le Gosse, etc. Cela dit, par la suite, il vous faudra quand même plus de temps pour choisir et équiper votre « Mekton » ou engin de combat : du Mechwarrior à l'engin spatial en passant par les « transformers », vous choisirez la forme, l'armement, le blindage, le cockpit, les roues ou chenilles... tout ! Ces Mektons n'ont pas qu'une fonction décorative, vous les construisez avant tout pour mettre sur la tronche d'autres Mektons. De ce point de vue, les combats, dans le genre wargame hyperréaliste (un milliard de tableaux), gagneront à être effectués sur un plateau hexagonal, à la manière de *Battletech* (Fasa). En effet, **Mekton Zeta** est probablement le premier JdR à associer tout à la fois « roleplay » et « wargame tactique », et cela dans un même livret de règle. Extra, non ? ●



GENRE : JEU DE RÔLE.
ÉDITEUR : ORIFLAM.
PRIX : ENVIRON 240 F.

■ Parution d'un nouveau supplément pour **Star Wars** : **Éclaireurs**, une profession décrite par le menu détail avec mode de vie, équipement, exploration, mauvaises rencontres, et bien sûr un p'tit scénario pour clore le tout (West End Games/Jeux Descartes, env. 140 F) ■ **Dragon Dice** (TSR), dont nous vous avons parlé dans le n°87, vient d'être entièrement traduit en français. L'erreur aura été de traduire également le titre : « Dés Dragon », c'est quand même moins vendeur ■ Ouais, mec, si tu souhaites découvrir le pays des elfes d'Amérique du Nord, t'sais dans **Shadowrun**. Ben, j'crois que j'ai un truc qui va te botter overfull : **Tir Taingrère**. D'dans tu trouveras tout : géographie, histoire, politique, etc. Tout ça pour environ 220 F. C'est toi qui vois ■ Au regard des scénarios TSR pour AD & D, souvent fades et peu consistants, ceux de **Wizards of the Coast**/Jeu Descartes pour **Ars Magica** font figure de monuments : intrigue passionnante, foison de détails annexes, construction impeccable... pour environ 130 F, les 95 pages d'**Un Conte d'Hiver** devraient vous enchanter. Enfin, moi, ce que j'en dis... ■ Le supplément **Capitol de Mutant Chronicles** (le jeu de rôle) vient de paraître (Target Games/Jeux Descartes, env. 140 F). Tiens, et puis dans la foulée, je vous annonce la sortie de **Mortificator**, l'extension « Cardinal » de **Doomtrooper** (le jeu de cartes). Les troupes du Chaos vont pleurer ! ■ **Chrome 3**, l'extension « matos » de **Cyberpunk** est sorti ! Cyber-équipement, véhicules, cyber-familiers, cyber-console, cyborgs... plus d'une centaine de nouveaux objets indispensables à l'homme (et à la femme) moderne. ●

Albion

Perfide jeu de rôle

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : BLUE BYTE.

DATE DE SORTIE : JUILLET.

Vous avez aimé Ultima et Lands of Lore ? Si Oui, alors vous allez adorer ce jeu de rôle très complet qui combine à la fois des scènes 2D et des scènes 3D, plutôt intéressantes. C'est le moins qu'on puisse dire ! Vaisseau spatial, Action.

ANNÉE 2227 : la Terre est menacée et c'est pourquoi les scientifiques doivent trouver au plus vite une planète qui permette de recréer une civilisation. Or, coup de chance, les voyages interstellaires n'ont pratiquement plus de secret pour ceux-ci. Alors lorsqu'un sonde de la société DTT découvre une planète parfaite vous



pensez bien que c'est vous, Tom Driscoll, le pilote le plus expérimenté de la société que l'on envoie pour une petite mission de reconnaissance. Vous voyagez accompagné de deux fonctionnaires du gouvernement, qui devront décider après cette mission si oui ou non il faut envoyer le matériel de colonisation (ça coûte cher les voyages interstellaires, alors pas de gaffe, hein ?).

Un jeu de rôle à part entière

Dans un premier temps vous dirigerez uniquement votre personnage (l'histoire débute dans le vaisseau-mère avant de partir en reconnaissance) mais par la suite d'autres membres viendront constituer une équipe. Chaque membre de cette équipe présente des caractéristiques typiques aux jeux de rôle (habileté, endurance, etc.). Il faudra évidem-

ment gérer leurs inventaires (de la même manière que Lands of Lore, par exemple), leur expérience, leurs fatigue et le facteur magie qui sera lui aussi extrêmement présent. Car si l'aventure commence dans un vaisseau spatial, sachez que cela ne vous empêchera pas par la suite de visiter des donjons, de rencontrer des magiciens, de visiter des tavernes. Bref, de vous retrouver dans une ambiance médiéval fantastique.

Le jeu se compose de scènes 2D et de scènes 3D. Durant ces phases de jeu, il est possible de se promener, de ramasser de nombreux objets et de dialoguer avec de nombreux personnages qui constituent l'univers d'Albion. Les dialogues se font à l'aide de phrases préétablies qui varient en fonction de la personne que vous avez en face de vous. Quant à l'interface du jeu, celle-ci est relative-





ment conviviale : vous vous déplacez à l'aide de la souris ou des flèches directionnelles. Et d'un simple clic sur le bouton droit vous pouvez interagir avec tous les éléments du décor qui sont dans votre champ d'action.

Les graphismes de ces scènes 2D sont extrêmement variés et dans l'ensemble très beaux sans être transcendants. À noter que l'heure est gérée et que lors des scènes en extérieur l'écran s'assombrit à la tombée de la nuit. Parfois, la 2D laisse place à la 3D, ce qui nous permet des visites de donjons ou de villes encore plus intéressantes. Évidemment, les donjons sont truffés de pièges et l'on retrouve l'ambiance de Dungeon Master. Vous pouvez regarder en haut ou bien en bas et de plus une carte se construit au fur et à mesure de votre avancée de manière



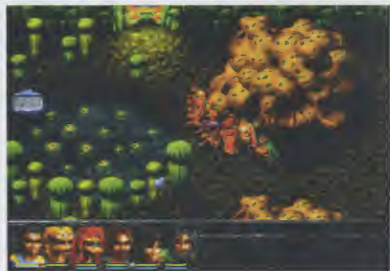
à ne pas vous perdre dans les dédales d'un quelconque labyrinthe.

Vous imaginez bien que dans cet univers tout le monde ne vous voudra pas que du bien. Parlons donc des combats. Ils se présentent sous la forme d'un petit échiquier partagé entre votre équipe et les unités ennemies. Vous assignez une commande à chaque personnage (bouger, attaquer, lancer un sort, utiliser un objet magique, etc.) puis vous lancez le tour. L'écran passe alors à une vue 3D où

vous voyez partir les projectiles de vos troupes sur l'ennemi et vice-versa (pas de jaloux). Les combats sont donc stratégiques car il vous faudra bien répartir vos unités (celles avec des armes longues distance et celles avec des armes courtes distance).

Il est vrai que l'animation du personnage dans les scènes 2D n'est pas formidable, que l'automapping ne crée pas des cartes très claires mais la variété des décors, la richesse du scénario et les très nombreuses caractéristiques des personnages me font penser que ce jeu devrait combler les amateurs du genre. ■

Sébastien Tasserier



Zork Nemesis

Le Ciel peut attendre

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : ACTIVISION.

DATE DE SORTIE : JUILLET/AOÛT.

Que les nostalgiques de Myst se réjouissent ! Activision s'apprête à nous livrer Zork Nemesis qui s'annonce comme le digne successeur du célèbre titre de Sierra. Préparez vos réserves de café et de vitamines, les nuits blanches risquent de se succéder.



MYST EST-IL vraiment irremplaçable ? Que nenni, car Zork Nemesis risque de l'envoyer terminer ses vieux jours au fin fond d'un tiroir.

On pourra alors parler d'un véritable fratricide. En effet, Zork ressemble beaucoup à Myst. Vraiment beaucoup. Écrans fixes, univers étrange, énigmes multiples et difficiles, sont quelques-uns des nombreux points communs aux deux softs. L'introduction s'ouvre sur un hara-kiri embrumé suivi d'un voyage vers un autre monde. Jusque là c'est normal (Ndlr : Olivier, le nouveau a des tendances suicidaires !). Oui, sauf qu'une jeune demoiselle vous ex-

plique durant le trajet qu'elle a été tuée et que seule la réunion de cinq éléments pourra la faire renaître et sauver le monde des forces du mal. Bien entendu, vous êtes son dernier espoir. Vous qui pensiez vous taper des soirées « pizza célestes et bière divine » à regarder le match F.C. Angels contre l'Olympique Devil en compagnie de Saint-Pierre, Jésus et Gabriel, c'est raté ! Comme quoi vous auriez mieux fait de réfléchir avant de vous ouvrir le bide. Surtout qu'au bout de l'échec, il y a l'emprisonnement de votre âme... « *Ce qui vient après la mort est futile* » disait Camus (excusez-moi du peu...). Il n'a sans doute jamais eu à sauver l'univers, lui...

Paradis morbide

Toujours est-il que vous voilà arrivé au milieu de ruines où souffle un vent frais (prévoir un bon tricot) et grince une grille rouillée (prévoir un peu d'huile). L'ambiance sonore est tout bonnement magnifique. Le mot est faible. L'inconditionnel de Dead Can





Dance et de l'album *Passion* de Peter Gabriel que je suis, a été comblé. Musique mystique pour ambiance glauque... un vrai régal pour nos fragiles ouïes, signé Mark Morgan. Un vrai cauchemar pour nos nerfs fragiles. Le régal se poursuit avec des graphismes de toute beauté. Un splendide paradis morbide aux textures sombres et angoissantes. Mais est-ce vraiment le paradis ? Les écrans sont très détaillés et si bien dessinés que l'on se plonge instantanément dans cet univers étrange. Cinq mondes sont à découvrir et tous semblent regorger d'endroits magnifiques. L'interface est simple d'utilisation. Votre curseur change de forme ou de couleur selon que vous pouvez ou non réaliser une action

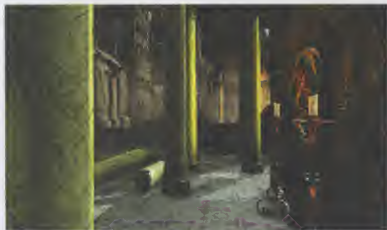
avec un objet ou une partie du décor. Rassurez-vous, les objets contrastent généralement assez dans leurs couleurs pour vous éviter de longues heures à balader votre curseur dans tous les recoins de l'écran. De plus, une innovation merveilleuse a été apportée par rapport au *Myst* de Sierra : un scrolling de 360° est possible la plupart du temps et permet au joueur de se repérer facilement.

Plus de deux jours de jeu

Les scènes cinématiques, quant à elles, sont superbes et se fondent admirablement à l'ensemble. Les performances des acteurs sont excellentes et elles ont été dirigées par Joe Napolitano, un habitué d'Hollywood. En bref, il vous faudra résoudre cinq

dures énigmes dans cinq étranges mondes à la recherche des cinq éléments. Le tout sur trois CD-Rom. Notez quand même la complexité de l'ensemble : mon esprit particulièrement brillant (si, si !) n'a réussi, après quatre heures de jeu, qu'à tourner en rond dans les ruines du début. Cinq mondes vous dites ? Soixante-cinq énigmes ? Prévoir donc une bonne soixante d'heures pour en venir à bout. Il y a bien une aide dans le jeu mais, même si elle est présente sous l'apparence d'une charmante et dénudée jeune femme, elle ne livre les secrets que sous la forme d'énigmes pour la plupart incompréhensibles. Un jeu qui s'annonce formidable et qui deviendra peut-être la révélation de l'été. ■

Cedric Gasperini



Hardline

Le shoot hollywoodien

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : VIRGIN I. E./CRYO.

DATE DE SORTIE : FIN JUIN.



ALORS QUE CRYO semblait se spécialiser dans le domaine du jeu d'aventure en images de synthèse, un sombre projet prenait secrètement forme au sein de ses locaux. Le projet paraît pour le moins ambitieux : réaliser un jeu entièrement tourné en vidéo, de qualité si possible, et intégrant des scènes d'arcade à un scénario riche en rebondissements. À l'origine, deux p'tits gars de 16 ans (voir encadré). Le scénario qu'ils viennent proposer à Cryo tient furieusement la route. Ces deux gaillards nous envoient en 1998, où le monde a sombré dans le chaos absolu. La police et même l'armée sont à genoux devant la montée en pouvoir d'une secte de fou-furieux appelée The Deck, qui n'est pas du genre à marcher au céleri et au cola light. Dans cette mêlée,

Alors que Cryo était surtout connu pour ses jeux d'aventure aux graphismes surboostés à coup de Silicon Graphics, le voilà qui change soudainement d'épaule pour Hardline, un shoot'em up teinté d'aventure presque entièrement réalisé en vidéo.

vous incarnez Ted, un pilote d'hélicoptère indépendant, travaillant la plupart du temps comme mercenaire pour les opposants du Deck. Tout bascule le jour où votre beau hélicoptère se fait abattre par le Deck, vous impliquant alors plus que vous ne l'aviez prévu dans la résistance. Commence alors une lutte sans merci avec des hordes de vilains, au cours de laquelle vous vous découvrirez des pouvoirs psychiques encore plus dévastateurs que vos armes.

On tourne !

Nos deux lascars ont donc enfilé leur tenue de réalisateur et ont mené sans complexe une équipe de tournage et une cinquantaine d'acteurs sur une trentaine de décors différents, quand ce n'était pas sur fond bleu. Après six semaines de tournage intensif, ils se retrouvèrent devant un monceau de

rushs totalisant près de 24 heures de film... Il a donc fallu effectuer le montage par des professionnels, toujours sous leur direction artistique. Puis neuf mois furent ensuite nécessaires pour créer les multiples effets spéciaux. Plus que des tirs de lasers ou de simples explosions, il a par





Ils assurent, les p'tits gars

Les auteurs de Hardline sont tous deux nés aux États-Unis en 1977. Après avoir travaillé en 91 en tant qu'auteurs indépendants sur un jeu réalisé à base de photographies scannées, le manque de moyens leur empêcha d'y inclure des séquences vidéos. Ce n'est qu'en 92, après avoir rencontré Philip Ulrich et Jean-Martial Lefranc de Cryo, que leur désir secret de réaliser un jour un jeu d'aventure/arcade inspiré de classiques comme *Aliens*, *Terminator 2* ou *Blade Runner* pouvait enfin se concrétiser. Et lorsque le développement de Hardline commença, en avril 93, les deux compères se retrouvèrent à la tête d'un projet de plusieurs millions de dollars !



▲ Nic Mathieu.



▲ Greg Glachant.

exemple fallu modéliser tout un hélicoptère Puma pour certaines scènes... extrêmement destructrices dirons-nous. La plupart des scènes ainsi retouchées ou morphées ont dû être retravaillées image par image ! Et voilà le résultat, deux heures de film compressés à l'extrême (malgré tout, Hardline tiendra sur plusieurs CD), en SVGA et 65 000 couleurs ! Heureusement, un mode VGA pourra être sélectionné pour garder une bonne fluidité sur les machines les moins puissantes. Le son ne dépare en rien la vidéo, la bande-son et les différents thèmes musicaux étant réalisés en 16 bits stéréo. Et le résultat est très prometteur, le passage d'une séquence à une autre s'exécute sans temps mort, et la vidéo reste fluide même pendant les séquences de jeu !

Et le jeu, alors ?

Justement, la jouabilité a aussi fait l'objet de tous les soins de nos deux amis. Bien qu'à la base Hardline soit une espèce de Mad Dog MacCree, un grand nombre de possibilités vient relever la sauce. Déjà, vous bénéficiez d'une grande liberté de mouvement :

vous pouvez à tout moment faire demi-tour, tourner à droite, à gauche, etc., même si, évidemment, les mouvements restent précalculés. Régulièrement, vous aurez à débarrasser certains lieux d'occupants un peu encombrants. À cet effet, tout a aussi été prévu, puisqu'une quinzaine d'armes, incluant vos pouvoirs psychiques naissant, seront à votre disposition. Au menu, vous trouverez aussi des fusils à pompe, des lance-roquettes, des grenades à napalm ou à fragmen-

tation, et un méga-fusil-laser-top-destruction de la mort. Eh oui, il faut de tout pour détruire un monde, ou en tout cas les 70 types d'ennemis qui auront le malheur de croiser votre chemin ! Heureusement, ces phases un peu bourrines se combinent à des phases d'aventure, puisque vous devrez résoudre de nombreuses énigmes pour progresser au fil d'un scénario non-linéaire. Décidément, quand on observe tous les attributs de Hardline, une question s'impose : Cryo tiendrait-il la recette du film interactif parfait ? ■

Frédéric Marié



Dawn of Darkness

Viande hachée

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : OCEAN.

DATE DE SORTIE : JUILLET.

Les clones de Doom ne se comptent plus, et même après Duke Nukem 3D, ils continuent à arriver... Pour les agités de la gâchette, les maniaques du lance-roquettes et fous furieux en général, Ocean s'apprête donc à remettre le couvert ! Euh, bon appétit...

LA B.A.O (ou Boucherie Assistée par Ordinateur) a vraisemblablement de beaux jours devant elle. Après une avalanche de jeux « à la Doom » et le superbe Duke Nukem 3D, Dawn of Darkness met à votre disposition un arsenal meurtrier destiné à éradiquer tout ce qui croise-rait votre chemin. Le challenge est le suivant : vous devez empêcher la nuit de tomber pour l'éternité en appuyant simplement sur la détente de vos armes. Facile ! Dans une ambiance de fin de monde, vous parcourez de nombreux niveaux en intérieurs et extérieurs, abattant sans relâche tous les odieux personnages qui vous agresseront. Vous êtes de mauvaise humeur ou quoi ?

Le système de jeu est désormais connu de tous : dans une vue en 3D subjective, vous avancez inlassablement, ouvrant et fermant des portes,



déclenchant des mécanismes à l'aide d'interrupteurs et collectant toutes les armes que vous pourrez trouver. Au programme : un revolver, un Uzi, un fusil à pompe, un lance-flammes, un lance-roquettes et un lanceur de mini charges nucléaires ! Ne cherchez pas de gadgets du genre holo-duke ou Jet-pack, car les seuls objets que vous pourrez récolter sont un scanner et une lampe, fort utiles d'ailleurs.



On retrouvera avec plaisir la possibilité d'opter pour un contrôle du personnage identique à celui de Terminator : Future shock, c'est-à-dire, lever et baisser la tête avec la souris, avancer avec les flèches du clavier.

Un effort a visiblement été fait pour rendre l'ambiance la plus sinistre possible : les décors sont très sombres, crasseux, et la sonorisation est digne de celle d'un film d'horreur : cris, hurlements, musique stressante. Vos ennemis sont quant à eux complètement dégénérés : enfants monstrueux, grosses femmes mordeuses, maniaques du hachoir, etc. Rassurons tout de suite les obsédés sanguinaires : l'éradication des adversaires occasionne toujours des explosions de sang, des décapitations et autres joyeusetés bien gore. Absolument répugnant.

Le jeu a été mis à la portée de toutes les machines puisque vous pourrez





paramétriser le niveau de détail très finement pour rendre l'animation fluide, et surtout, choisir parmi cinq résolutions différentes : du 320x200 au 1024x768, quoique cette dernière option ralentisse grandement l'animation, même sur un Pentium 133 boosté à la Matrox Millennium.

Pour ne pas sacrifier à la nouvelle vogue du multijoueur, Dawn of Darkness autorisera le jeu à plusieurs, en modem ou réseau, ce qui ravira

probablement tous les adeptes du RPG de Gen4 qui, il n'y a pas si longtemps, s'entre-tuaient gaïement à grand renfort d'insultes fraternelles... Incroyable qu'une anodine rédaction de magazine rassemble autant de fous furieux et de tueurs virtuels. Mais chut, ne citons pas de noms, ils seraient capables de me faire la peau, juste pour passer le temps...

Pulvérisez, éparpillez...

Les décors étant assez mal éclairés, l'effet des armes prend immédiatement plus d'ampleur : dans les couloirs souterrains, vous pourrez tirer

avec des roquettes traçantes qui illumineront les ténèbres pendant toute leur trajectoire. Idem pour le lanceur de mini charges nucléaires : la lumière blanche aveuglante provoquée par leur explosion éclaire les environs durant quelques secondes. La luminosité, très soignée, pourrait bien être un modèle du genre, capable de rivaliser avec les plus grandes pointures.

L'innovation de Dawn of Darkness fera sans doute bondir les psychologues de tous poils qui hantent les talk-shows nocturnes et critiquent sévèrement les jeux vidéo. Massacrer des enfants, aussi mort vivants et hideux soient ils, risque de choquer les joueurs épris de morale. Mais en reste-t-il ? ■

Luc-Santiago Rodriguez



Les Chevaliers de Baphomet

1) La révolution en marche

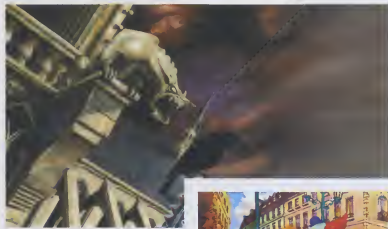
FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : VIRGIN I. E.

DATE DE SORTIE : SEPTEMBRE.

C'est en Angleterre que se prépare le jeu d'aventure qui devrait marquer 96. À l'heure des productions cinématographiques, Revolution Software a d'abord travaillé son scénario, avant de s'attaquer à la réalisation. Ce mois-ci, l'origine du projet !

S I REVOLUTION Software ne vous dit pas grand-chose, c'est que vous avez raté deux excellents jeux d'aventure, qui en leur temps, avaient été largement appréciés à travers le monde. Le premier, *Lure Of The Temptress*, édité par Virgin en 1992, du temps où nos ordinateurs s'appelaient Atari ST ou Amiga 500, nous avait surpris par son scénario torturé et ses graphismes somptueux. Le second, *Beneath A Steel Sky*, édité en 1994 chez Virgin, était encore plus abouti. Un scénario futuriste très original, et surtout des graphismes signés Dave Gibbons (le



▲ Les angles de vue des séquences cinématiques rappellent les Comics américains.

L'intro commence à la terrasse d'un café parisien. ►

monsieur des *Watchmen*) lui permet d'obtenir d'excellentes critiques. À la sortie de ce second jeu, Virgin investi dans la société, ce qui allait permettre au troisième projet d'être encore plus fort !

À la tête de Revolution, Charles Cecil, ancien développeur de jeu d'aventure, puis directeur du développement chez US Gold puis Activision. Son objectif est simple : faire des jeux meilleurs que ceux de Lucas

Arts ou Sierra. Il est convaincu que « les américains n'ont pas un passé historique qui leur permet de concevoir des scénarios vraiment fouillés. » Charles se souvient à quel point il trouvait loufoque la saga des King's Quest avec ses noms pompeux et ses idées ridicules. Il préfère intégrer un côté historique à ses jeux, et reconnaît avoir adoré, pour cette raison, la saga des Indiana Jones. C'est d'ailleurs sur ce modèle que les Chevaliers de Baphomet est né, mais dans un contexte tout à fait différent.

Le secret de Revolution

Nous sommes en mars 94, la compagnie est en train de terminer *Beneath A Steel Sky* et rien n'est prévu pour que la réalisation du jeu soit vraiment supérieure à celle de *Beneath*... Mais Virgin décide alors d'entrer dans le capital de Revolution, et l'apport d'argent qui va suivre va permettre de

Une planche ► colorisée d'un hall d'hôtel.



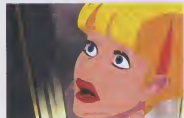
se pencher un peu plus sur l'aspect technique des Chevaliers de Baphomet. Deux ans après, le jeu s'annonce comme le plus en avance sur son temps. Tout d'abord, l'ensemble du jeu tourne en 640x480, un véritable avantage face à une concurrence qui le plus souvent, est encore à l'ère du 320x200. Les décors, qui défilent plus ou moins proprement habituellement, sont ici parfaitement fluides, et qui plus est multidirectionnel et multiplan. Croyez-moi, l'impression de relief qui en ressort est aussi étonnante que dans les dessins animés traditionnels. Les sprites des personnages zooment à l'écran de façon magnifique, les scènes sont représentées selon des angles variables, ce qui donne un rythme vraiment à part et enfin des séquences cinématiques viennent animer les scènes. Le résultat est saisissant, et on ne sent pas de décalage entre les scènes cinématiques et les parties jouables, ce qui est assez rare de nos jours !

Une technique de cartoon

Pour arriver à ce résultat, l'équipe de Revolution n'a pas lésiné sur les moyens. C'est un animateur des studios de Don Bluth (*Fievel*, *Brisby*, etc.) qui s'est chargé des graphismes et de l'animation. Toutes les techniques « classiques » des dessins animés ont été adaptées pour les besoins du jeu. Ainsi, tous les fonds ont été dessinés à la main, avec une qualité largement supérieure à celle nécessaire pour les besoins d'un vrai film (SVGA oblige). Les dessins ont ensuite été scannés, puis colorisés « à la main », sur ordinateur. Enfin, au niveau musique, c'est Barrington Pheolung, compositeur anglais renommé (Nostradamus) qui a écrit les thèmes qui plongent le joueur au cœur de cette aventure palpitante.

Cette fois-ci, tout est réuni pour qu'avec un scénario génial, la réalisation soit aussi à l'honneur... Mais vous découvrirez mieux le jeu le mois prochain, dans la seconde partie de ce Work In Progress. ■

Stéphane Lavoisard



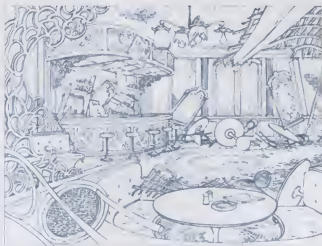
▲ Cette charmante créature, bénéficie en plus d'une animation soignée.



Une allée sombre où votre enquête débutera. Admirez le passage du croquis digitalisé à l'image finale !



Les repérages à Paris n'étaient pas une excuse pour profiter des bistrots (quoique...).



L'intérieur du café, en ébauche, puis tel qu'on le découvre dans le jeu.

Sur les traces des Templiers

Charles Cecil terminait *Beneath A Steel Sky* et commençait à chercher un sujet pour un nouveau jeu, quand Sean Brennan de Virgin, directeur du marketing, lui conseilla la lecture du *Pendule de Foucault* d'Umberto Eco. Passionné d'histoire, Charles Cecil devient accro des Templiers, puis découvre un second livre clé : *Holy Blood and the Holy Grail*. Écrit par des historiens et un journaliste de la BBC, le livre par les traces du Secret des Templiers, et dis-jeu l'Histoire de France à la recherche de traces du secret. Passionné par le livre, il fait alors des recherches sur les Templiers, et commence à trouver le sujet idéal pour un jeu d'aventure. Il se plonge alors dans les manuscrits sur le thème, et entreprends même un voyage à Paris, où il repère les lieux marquants où pourraient se dérouler le jeu. Ainsi, en quelques jours, il visite les Catacombes, les égouts et d'autres lieux qui seraient susceptibles d'apparaître dans les Chevaliers de Baphomet.



▲ Charles Cecil, en plein travail. L'homme par qui la révolution arrive...



REPORTAGES

Les bâtisseurs du futur

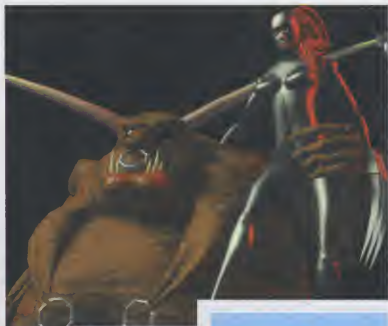
En une dizaine d'années, le monde du jeu vidéo a évolué que se soit d'un point de vue technique ou économique. Désormais, les équipes de développement sont des entreprises de notoriété mondiale. Bullfrog fait partie des incontournables et le dernier E.C.T.S a démontré qu'elle était dans le peloton de tête des développeurs micro ! Un reportage réalisé par Didier Latil.

Il était une fois...

Bullfrog est depuis quelques années une des équipes anglaises de développement les plus renommées de la planète.

De succès en succès, cette société s'est toujours appliqué à fournir des produits originaux et très jouables.

TOUT commença réellement en 1987, avec un premier produit qu'il n'est plus besoin de présenter : Populous. De par cette simulation de gestion de populations (le joueur incarnant un Dieu géant ses agneaux) naissait un genre que les anglo-saxons s'empressèrent de nommer : *Godgame*. Notre Toubon national tenta bien de nous faire écrire « Jeu Divin » ou « Simulation Divine », mais nous en sommes tout de même resté à cette terminologie très british. Depuis ce monument, ce fût une succession de réussites, sans aucune erreur, avec Populous 2, Powermonger, Hi-Octane, Magic Carpet 1 et 2, Syndicate, Theme Park, plus diverses extensions : American Revolt pour Syndicate ou The NetherWorlds pour Magic Carpet 2. Aujourd'hui, Bullfrog, c'est à peine moins de 100 personnes, un label mondialement connu et reconnu et surtout des projets révolutionnaires ! Il faut dire que les équipes de talents sont dirigées de main de maître par un personnage très créatif : Peter Molyneux. À 35 ans, il est le patron de Bullfrog, mais aussi vice-président d'E.A. et il fût surtout co-fondateur de la société. Il est responsable de la



technologie et des concepts des jeux Bullfrog, mais il travaille aussi sur le développement de certains produits E.A. Sa philosophie est assez simple mais diablement efficace. Pour lui, un jeu doit d'abord être créé pour le joueur et donc par les joueurs. Chaque projet est à la base une recherche très minutieuse d'un concept original ou au pire efficace. Ensuite,

la réalisation doit être parfaite, finiquée, peaufinée et optimisée pour satisfaire le maximum de joueurs. Enfin, la jouabilité reste l'élément crucial et s'il faut retarder de six mois un projet pour améliorer une jouabilité jugée insuffisante, Bullfrog n'hésite pas une seconde ! ■



Dis mosieur Bullfrog

Gen4 : Peter, en deux mots, comment voyez-vous le futur des jeux vidéo ?
Peter Molyneux : Nous sommes entrés dans une nouvelle ère de la 3D mappée, grâce entre autres aux consoles 32/64 bits et à des progrès importants dans le domaine du hardware.

D'autres part, depuis quelques mois déjà et dans les deux ans à venir, nous allons retrouver un monde ludique très créatif, la priorité retournant enfin à la jouabilité et à la satisfaction du joueur !

Enfin, il est évident que le futur est aux jeux réseaux et c'est pourquoi depuis plusieurs années déjà, nous sommes présents sur ce marché, en pleine explosion, avec des jeux comme Magic Carpet, Syndicate et Hi-Octane ! Et ce n'est que le commencement...

RÉTRO

Pour ceux qui désinent découvrir les anciens jeux de Bullfrog, sachez qu'ils sont ressortis dans leur majorité sous la gamme des Classic (moins de 100 F) : Syndicate, Magic Carpet Plus, Theme Park... Pour les plus anciens comme Populous, ils entrent assez souvent dans des compilations multi-produit, alors jetez un coup d'œil sur les étagères de votre revendeur le plus proche !

Piratage de logiciels

SINGAPOUR

VOUS VOILÀ PRÉVENU



Le piratage de logiciels est un délit pénal. Chef d'entreprise, Cadre dirigeant, Employé, chaque contrevenant s'expose personnellement à des peines allant jusqu'à 1 million de francs d'amende et 2 ans de prison. La BSA vous aide à mettre votre entreprise en conformité avec la loi. Alors au moindre doute, plutôt que de finir prévenu, n'hésitez pas à nous prévenir.

Pour tous renseignements
BSA
(1) 43 33 95 95



Pour recevoir gratuitement le guide de lutte contre le piratage et la disquette d'inventaire de parc «CHECKUP pour BSA» téléphonez au (1) 43 33 95 95



La Business Software Alliance est une organisation mondiale dédiée à la lutte contre le piratage de logiciels. En France, ce regroupement comprend les éditeurs de logiciels suivants : Adobe, Amplitude/Infodidact, Apple France, Autodesk, Ciel, Claris France, Goto Informatique, Gupta, J.E.S., Logimac, Lotus development SA, Matra Datavision, Microsoft, Prologue Software, Saari, Staff & Line, Symantec.

Dungeon Keeper

Le maître du donjon

LE GENRE JEU de rôle sur micro est un des plus appréciés par les joueurs, chacun s'identifiant au personnage principal et vivant fébrilement chaque moment de son aventure. Malheureusement, c'est un genre qui a pas mal souffert au cours des dernières années. Et chez Bullfrog, certains estiment même que depuis le milieu des années 80, rien de vraiment neuf n'est venu titiller le plaisir de jeu des aventuriers de tous bords. Pour eux en effet, les jeux ont progressé sur le plan technique, mais le côté conceptuel et bien souvent les scénarios sont d'une affligeante banalité. En général, le joueur (ou le groupe d'aventuriers) se retrouve dans un donjon, avec une succession monotone de trésors, de rencontres, souvent hostiles, de pièges, de portes, etc. Pour gagner quelques points d'expérience et augmenter les caractéristiques (force, intelligence, magie, etc.) des personnages. Fort de ces constatations, Bullfrog s'est donc lancée dans une tâche *a priori* difficile : redonner un coup de fouet à ce genre de jeux !

À contre-courant

Dès le début, l'équipe de Dungeon Keeper se demanda et interrogea les vrais joueurs de jeu de rôle sur ce qui leur ferait plaisir et les surprendrait le plus. Très rapidement surgirent de cette étude un certain nombre de points communs, parmi lesquels celui de jouer « les mauvais ». Cette réaction classique vient évidemment de la lassitude instaurée par des jeux perpétuellement manichéens, et ce



Depuis sa première apparition, Dungeon Keeper a fait couler beaucoup d'encre. Malgré six mois de retard, ce jeu constitue actuellement l'un des plus attendus, aussi bien de la part des joueurs que de la part des concurrents, effrayé par un concept inédit.

phénomène de rejet du jeu « gentil » est d'ailleurs aussi en vogue dans d'autres genres, dont l'aventure avec des produits comme Phantasmagoria ou la 11e Heure. Ils auraient très bien



pu alors se dire : bon, O. K., on prend donc le même genre de jeu, mais au lieu d'aller sauver un royaume, les aventuriers vont piller, massacrer, détruire tout ce qu'ils trouvent... Cela n'aurait pas été suffisant à faire de Dungeon Keeper un tel événement dans le monde des rôlistes micro. De réflexions en réunions, vint l'idée de placer le joueur dans la peau d'un maître de donjon, personnage clef de tout jeu de rôle. Devant le succès de produits comme Populous, Powermonger et Theme Park, dans lesquels le joueur dirigeait des populations entières, il était évident que flatter l'égocentrisme du joueur ferait mouche à tous les coups. Le concept



REJOIGNEZ LA FORCE !



Créez votre E-Mail
Dialoguez en direct
Questionnez la Rédaction
100 Mo de nouveaux
sharewares par mois
Consultez nos news
Des nouvelles solutions
complètes tous les mois
Créez votre E-Mail
Dialoguez en direct
Questionnez la Rédaction
100 Mo de nouveaux
sharewares par mois
Consultez nos news
Des nouvelles solutions
complètes tous les mois
Créez votre E-Mail
Dialoguez en direct
Questionnez la Rédaction
100 Mo de nouveaux
sharewares par mois
Consultez nos news
Des nouvelles solutions
complètes tous les mois

3615 GEN4 : tout savoir sur tout !



était créé, et il ne restait plus maintenant qu'à peaufiner le tout. À partir de là, vinrent se greffer tout plein d'idées et même aujourd'hui encore, l'équipe ne cesse de faire évoluer le projet. Le joueur doit donc élaborer son donjon, l'agrandir et l'améliorer ; embaucher des troupes pour le protéger, trouver des richesses et surtout les garder, pour pouvoir payer ses créatures ; ajouter de nouveaux pièges ou de nouvelles salles et surtout, améliorer sa réputation. Ainsi, vous attirerez plus d'aventuriers, qui une fois occis, rempliront vos caisses avec leurs richesses et votre sol avec leurs ossements !

Toujours plus...

Prévu à l'origine pour une sortie en début d'année, le projet a été décalé de six mois pour le faire évoluer de « très bon jeu » à « jeu excellent », par l'ajout de nombreuses options et un réglage beaucoup plus pointu de la jouabilité ! Il faut savoir tout d'abord, que la simple gestion du donjon ne sera pas chose aisée, car contrôler ces troupes maléfiques n'est pas toujours facile. Ainsi, en cas de famine, il se pourrait bien qu'un dra-



gon fasse d'un Orc qui passe son casse-croûte, malgré son appartenance à un même maître. De la même façon, certaines races ressentent une certaine animosité vis à vis d'autres, et il vaut donc mieux en tenir compte pour éviter des rixes qui feront sans aucun doute la joie de ces maudits aventuriers. Le système d'intelligence artificielle des monstres a été l'objet d'un soin tout particulier. Ils réagiront d'eux même en fonction de leur environnement, transformant ce dernier si besoin est. Ainsi, un vampire élira plutôt domicile dans une salle sombre, tandis que les araignées géantes transformeront un coin poussiéreux en un repaire sinistre. En plus de vos créatures démoniaques, vous avez à votre disposition une horde d'Imps, des petites créatures humanoïdes qui s'occuperont de l'entretien de votre donjon, construiront vos nouvelles extensions, transporteront les trésors et creuseront les murs à la recherche de filon de métaux pré-

cieux. Si par contre, vous ne leur donnez pas d'ordres précis, il se pourrait très bien que d'elles même, elles construisent des parois supplémentaires ou décorent les lieux selon leurs goûts. Et croyez-moi sur parole : elles ont un goût de ch...tte ! Quant à leurs talents de mineurs, ils risquent de vous causer bien des soucis. Soit à cause de la découverte d'un tombeau abandonné, rempli de trésors si tout va bien ou de créatures surnaturelles hostiles si tout va mal. Soit par l'arrivée dans un complexe similaire au vôtre : comprenez le donjon d'un de vos rivaux maître, joué à l'occasion par d'autres joueurs humains en mode réseau !

Un donjon vivant, mais mortel !

Pour bien gérer le jeu, vous aurez droit à plusieurs vues. Du dessus, avec une légère perspective pour voir dans son ensemble toute une zone ; sur une carte pour bien comprendre la topographie locale, mais aussi (et surtout) en 3D, lorsque vous prenez le contrôle d'une créature. Vous pouvez alors déambuler dans les couloirs et éventuellement affronter vous même ces ridicules paladins et autres « gentils » aventuriers. Comme vous pouvez le voir sur ces photos, la géométrie n'est pas non plus le point fort de ce monde, et les murs tordus de-



UP
Ultra Performance S.A.

Partenaire **KOBBY & INFONIE**



COMPAQ

IBM

HP

NEC

SHARP

TOSHIBA

Twinhead



Data Age

CHACQUE JOUR UN PARTENAIRE DE PLUS : FRANCE TÉLÉCOM, GEC ALSTHOM, TECHNITRON, EUROFARAD, RATP, SNCF, SAP, BANQUE DE FRANCE, EDF, UNIVERSITÉ PARIS III/IV/VI, MAIRIE DE PARIS, CNRS (PARIS, MARSEILLE), ÉCOLE DES MINES DE PARIS, RTI, LYCÉES, ...

CONFIGURATIONS PC



PENTIUM 75 Mhz
3 640F.H.T
(4 390 F.TTC)

PENTIUM 166 Mhz
5 771 F.H.T
(6 960 F.TTC)

Microprocesseur INTEL, Chip INTEL PciSET, Plug&Play, 256 Ko cache Pipelined Burst, Flash BIOS, 8 Mo RAM, disque dur 850 Mo, lecteur 3 1/2 1.44 Mo, clavier 105 touches, carte graphique 1 Mo ext 2 Mo CIRRUS PCI MPEG, souris 3 boutons compatible Microsoft, 2 ports série (16550), 1 port // (EPP&ECP), boîtier moyenne tour 230 W.

486 DX4 100
2 670 F.H.T
(3 220 F.TTC)

5X86 - 100
2 918 F.H.T
(3 520 F.TTC)

Microprocesseur AMD! INTEL / TS, 256 Ko cache, 4 Mo RAM, disque dur IDE 850 Mo, lecteur 3 1/2 1.44 Mo, clavier 105 touches, carte graphique 1 Mo ext 2 Mo CIRRUS PCI, souris 3 boutons, 2 ports série (16550), 1 port // (EPP&ECP), boîtier mini tour 200 W.

OPTIONS DE SUBSTITUTION

DD 1Go + 140 F.TTC
DD 1.6Go + 340 F.TTC
DD 2Go + 750 F.TTC

P100 ALUMINIUM P75 + 250 F.TTC
P120 ALUMINIUM P75 + 500 F.TTC
P133 ALUMINIUM P75 + 1 600 F.TTC
P150 ALUMINIUM P75 + 1 800 F.TTC

OPTIONS

4 Mo RAM (1024) + 290 F.TTC
8 Mo RAM (2048) + 590 F.TTC
MS-DOS 6.2 + 250 F.TTC
Windows 3.11 + 250 F.TTC
Windows 95 + 540 F.TTC
Ecran 14" Non entaillé + 1 420 F.TTC
Ecran 15" + 1 990 F.TTC
Ecran 17" + 3 470 F.TTC

SUPER FUN2

MUP 161G/133S
11 153 F.H.T
(13 450 F.TTC)

Microprocesseur INTEL P133, CARTE MERE ASUS i55 TM 4, Chip INTEL PciSET, Plug&Play, 256Ko Cache Pipelined Burst, Flash BIOS, 16 Mo RAM EDO, disque dur 1Go IDE P104, lecteur 3 1/2 1.44 Mo, clavier 105 touches, carte graphique 2 Mo ext 8 Mo MATROX MILLENNIUM, souris Microsoft, 2 ports série (16550), 1 port // (EPP&ECP), carte son Sound Blaster 32 PnP, lecteur CD-ROM 6X 71, enceintes 160W, écran 15" SONY J55F1J, boîtier moyenne tour 230 W, (Dose+Windows Jou Windows 95.

PENTIUM PRO SERVEUR

SUP 162G/200
12 678F.H.T
(15 290 F.TTC)

Microprocesseur INTEL P200, Chip INTEL PciSET, Plug&Play, Flash BIOS, 16 Mo RAM, disque dur 2 Go Seagate, lecteur 3 1/2 1.44 Mo, carte graphique 1 Mo CIRRUS PCI, clavier 105 touches, souris 3 boutons compatible Microsoft, 2 ports série (16550), 1 port // (EPP&ECP), boîtier maxi tour 250 W.

MATÉRIELS

Un kit de connection Internet et 1 mois d'abonnement vous sera offert pour l'achat d'une configuration PC.

DISQUES DURS
850 Mo QT 1 080 F TTC
1 Go 1/2 Go CONNER/QT 1 180/1 580 F TTC
1.7 Go 2 Go IBM/SEAGATE 1 350/1 780 F TTC
1/2 Go SCSI-2 QT 1 870 F TTC
LECTEURS DISQUETTES
3 1/2 1.44 Mo 165 F TTC
MODEM (AGREE)
US Robotics 14 400 externe 890 F TTC
LCE 28 800 interne 1 300 F TTC
CARTES MERES
486P1 + IDE 490 F TTC
PENTIUM 75/200 PnP 256Ko Cache 780 F TTC
PENTIUM 75/166 ASUS P5TPAN 1 090 F TTC
PENTIUM PRO - CPU 200 1 600 F TTC
PROCESSEURS
CPU 486 DX4-100/120/133 830/430/490 F TTC
CPU 5X86 100 490 F TTC
CPU PENTIUM 75/100 660/910 F TTC
CPU PENTIUM 120/133 1 250/1 720 F TTC
CPU PENTIUM 150/166 2 390/3 290 F TTC

MULTIMÉDIA
Sound Blaster 16 Value IDE 580 F TTC
Shuttle Sound 16 bits CD 290 F TTC
Maxi Sound 32 WAVE FX 760 F TTC
GRAYS ULTRA Sound PnP 1 040 F TTC
Sound Blaster AWE32 PnP 1 480 F TTC
Sound Blaster 32 PnP 970 F TTC
Lecteur CD ROM 6X Mitsumi 320 F TTC
Lecteur CD ROM 6X Delta TEAC 530/650 F TTC
Last CD ROM TOSHIBA 4X 302B 750 F TTC
Lecteur CD ROM TOSHIBA 4X SCSI 1 780 F TTC
Last CD ROM PIONEER 4X SCSI 1 040 F TTC
MAXI TV VIDEO 1 580 F TTC
Mini Blaster 1 250 F TTC
MAXI RADIO FM 340 F TTC
Haut parleur 40W 150 F TTC
Haut parleur 160W + Casque 230 F TTC
MiroVideoDC1 Plus 2 040 F TTC
MiroVideoDC2 2 450 F TTC
MiroVideoDC20 5 590 F TTC
Pack DISCOVERY CD 32 VALUE4X 2 290 F TTC
Pack Home Office 4X 2 180 F TTC
Graveur CD interne YAMAHA 5 190 F TTC

CARTES GRAPHIQUES
Matrox Millennium PCI 2Mo ext RMO 1 890 F TTC
33 Trio G4 PCI 1Mo EXT 2Mo 430 F TTC
Diamond 53 PCI 2Mo EDO/STB 890/780 F TTC
Trident 1Mo ext 2Mo PCI MPEG 450 F TTC
Diamond 64 S3 968 PCI 2Mo ext 4Mo 1 690 F TTC
CIRRUS PCI Mo EXT 2Mo 360 F TTC
MEMOIRES
1 Mo x 9 (3 chips) 220 F TTC
4 Mo (3x2) 490 F TTC
8 Mo (2x32) 590 F TTC
16 Mo (4x32) 1 520 F TTC
ECRANS
14" couleur SVGA PHILIPS 14C 1 520 F TTC
15" couleur SVGA 1280X1024 2 430 F TTC
17" couleur SVGA 3 590 F TTC
IMPRIMERIES
HP 800 1 390 F TTC
CANON BJ30 1 230 F TTC
CANON BJ4100 1 980 F TTC
EPSON STYLUSCOLOR II 2 490 F TTC
HP Laser III 3 320 F TTC
CANON BJ610 3 280 F TTC

SOLUTIONS CLES EN MAINS

AGENCES IMMOBILIERES 9 990 Fht
PC Pentium 100+IMP+STREAMER+LOGICIELS 12 050 F TTC
Cabinet MEDICAL 14 770 Fht
PC Pentium 100+IMP+STREAMER+LOGICIELS 17 740 F TTC

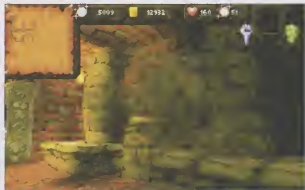
SERVICES UP

CRÉDIT à partir de 219 F par mois pour l'achat d'un micro**
CRÉDIT-Payer dans 3 mois***
HOT LINE : 46.71.73.00 VPC: Contactez-nous pour les faits de port

UP S.A. (1) 46.71.17.00

Fax : (1) 46.71.76.40 75, avenue Georges Gosnat, 94200 Ivry. M^e Mairie d'Ivry/ren C Ivry sur seine

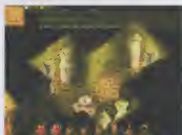
Contactez-nous pour connaître le dernier tarif. Horaires d'ouverture : de 10h à 12h30 et de 14h à 19h30 du lundi au samedi. Vente par correspondance : expédition France métropolitaine. Nous recevons les Cheques et l'Eurocheque (Mandat bancaire) à nos caisses et nous d'accepter à nos caisses. Possibilité de maintenance sur site et de télé-maintenance. Tous nos prix sont garantis dans la limite du stock disponible. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires. ** Crédit d'une durée de 36 mois, pour un achat d'un montant de 3600 F TTC, sous réserve d'acceptation du dossier par la société de crédit. *** Sous réserve d'acceptation du dossier par la société de crédit.



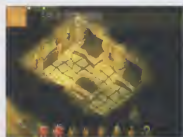
vraient susciter quelques surprises, avec des angles morts et des recoins un peu partout, propices à de magnifiques embuscades. Ce sont surtout les jeux de lumière qui devraient ajouter un plus conséquent au produit, que cela soit pour les torches ou les sortilèges du type boule de feu. Déjà avec Magic Carpet 2, on avait pu apprécier la qualité de la 3D et les prémisses de ces jeux d'ombres et de lumières, notamment dans les souterrains, mais avec un an de travail sur cet aspect du jeu, de très sérieux progrès ont été fait. Quoiqu'il en soit, les graphismes que vous pouvez découvrir sur ces pages ne sont pas totalement définitifs en ce qui concerne les personnages tout du moins, et les dirigeants de Bullfrog n'hésitent pas à dire que Dungeon Keeper constituera le plus abouti de leurs projets au niveau technologique ! Il faut en outre préciser que les développeurs ont aussi pas mal bossé pour optimiser les routines pour les machines moins puissantes. Le Pentium 120 n'étant pas encore à la portée de toutes les bourses.

Le Maître du réseau

Comme tout vrai jeu de rôle, le point fort sera le jeu à plusieurs, via réseau, avec des possibilités dans ce domaine qui convaincront les plus sceptiques. En effet, outre le maître du donjon, les autres joueurs constitueront le groupe d'aventuriers, parti en



quête de sensations fortes et de trésors légendaires. En tout, ce seront jusqu'à sept aventuriers qui évolueront dans les sombres couloirs, mais là encore, attention, rien ne vous empêchera de trahir vos « compères » pour piquer plus de trésors et d'objets ! En plus, entre deux visites, les plans peuvent être complètement modifiés par le maître des lieux, avec des pièces en plus ou en moins, de nouveaux passages secrets et pièges... Plusieurs classes de personnages seront accessibles (une vingtaine),



certaines plus ou moins à l'aise avec les arcanes magiques (une trentaine de sortilèges), d'autres beaucoup plus primaires, utilisant surtout la force brutale pour éliminer un adversaire récalcitrant. Il est même question de jeux réseaux, pouvant permettre à quatre maîtres de donjon et à une trentaine d'aventuriers de jouer dans une même région, mais de par les délais de production, nul n'est vraiment certain à l'heure actuelle de ce qu'il y aura vraiment dans la version finale. Et le jeu en solitaire me demanderez-vous ? Ce sera bien sûr l'ordinateur qui gèrera les intrusions d'aventuriers, avec là encore un très gros effort sur l'intelligence artificielle des ennemis ! Alors préparez-vous, car le donjon de Bullfrog ouvrira ses portes mi-juin, sauf maléfices contraires ! ■



Theme Hospital

Médecin malgré vous

Après la simulation de divinités avec Populous, puis militaire avec Powermonger et de gestionnaire de parc d'attraction avec Theme Park, c'est la gestion d'un hôpital qui vous sera proposé prochainement par Bullfrog. Simulation ou réalité ?

BULLFROG continue sur sa lancée dans un créneau qui lui a plutôt bien réussi : la gestion d'un microsystème. Le dernier en date, Theme Park, s'est en effet vendu à plus d'un million d'exemplaires de par le monde, chacun voulant créer son propre parc d'attractions et faire concurrence aux Disneyland, Parc Asterix et autres Wallib' ! Il faut bien avouer que les concepteurs et les équipes de développement ont toujours réussi à nous surprendre. De par les thèmes abordés, mais aussi grâce à un humour satirique touchant à tous les coups et à une réalisation toujours plus incroyable. Le jeu fonctionne en SVGA. Cela restreint bien sûr le produit aux machines les plus puissantes (486 DX2 66 Mhz minimum), mais le résultat n'a plus grand-chose à voir avec les



précédentes productions. Le scrolling est fluide, les animations plus réalistes... La vue de votre hôpital est toujours en 3D isométrique, mais les sprites des personnages sont à la fois plus gros et plus détaillés que dans TP (Theme Park). Le jeu pourra gérer simultanément jusqu'à un millier d'individus, chacun influant sur son environnement et interagissant avec les autres personnages. Cela ira du malade qui sort de sa chambre pour aller prendre une boisson au distributeur au bout du couloir à la *Faucheuse* qui poursuivra un malheureux patient, en passant par quelques individus que les fans de TP reconnaîtront immédiatement ! Comme pour TP, de nombreux sous-menus permettront de rapidement construire de nouvelles extensions à votre hôpital, d'orienter la recherche vers tel ou tel secteur ou de soigner tel malade étrange par un traitement pas toujours très conventionnel. Le joueur se retrouve en début de partie à la tête d'un petit hôpital de province. Tout comme dans Theme Park, le but est bien sûr de gagner le maximum d'argent et là encore, vous devrez dans un premier temps choisir l'emplacement de votre institution. Ensuite, petit à petit, vous le

développerez, vous spécialisant si besoin est dans tel ou tel domaine, pour attirer plus de clients, de meilleurs médecins ; faire des découvertes importantes, vous enrichir (comme chez nous), améliorer votre réputation pour être alors débâché par un hôpital plus important et grimper une à une les marches vers un éventuel prix Nobel de la médecine ! S'il faut en passer par quelques bavures et bien tant pis pour vos malades : ils n'avaient qu'à rester en bonne santé !

Les malades imaginaires

En effet, Bullfrog a mis un point d'honneur à ne pas faire de Theme Hospital un produit trop sérieux et si vous allez être confronté à des malades classiques, souffrant d'une fracture de la jambe ou d'une intoxication alimentaire, vous allez surtout découvrir tout plein de nouvelles maladies, toutes plus loufoques les unes que les autres : système pileux hyperdéveloppé, élvismania (personnes se prenant pour le King), verdicémie (individu devenu tout vert), etc. Que ce soient les maladies, les individus, les médecins ou les traitements, il s'agit de satires poussées au paroxysme et vous pouvez d'ores et déjà vous



préparer à une sollicitation constante de vos zygomatiques. Contrairement à la réalité, vous verrez très peu de sang dans votre hôpital, Theme Park étant avant tout fait pour vous distraire. Si vous préférez les salles d'opérations rouge vermillon, allez plutôt faire un tour du côté de Doom et Cie ! Si la simulation est très pointue dans la gestion et même la découverte de nouveaux traitements, il s'agit avant tout d'un jeu et plutôt que d'attirer les joueurs par des scènes sanguinolentes, Bullfrog a préféré tout miser sur l'humour et la bonne humeur. Les diverses séquences en 3D qui viendront pimenter une partie sont dans le domaine des monuments du genre, superbes et à mourir de rire, avec des personnages grotesques et des méde-

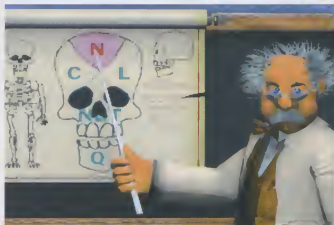
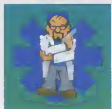


cins comme on aimerait peut-être en voir plus souvent !

Tout comme dans Theme Park, l'ordinateur gère d'autres hôpitaux voisins concurrents, faisant tout leur possible pour vous piquer clients et découvertes, de façon plus ou moins loyale. Vous devez bien sûr leur rendre la pareille, mais le plus drôle intervient bien évidemment lorsque



vous pouvez jouer en réseau. Jusqu'à quatre joueurs peuvent ainsi participer à une même épopée médicale, chacun essayant bien sûr de pourrir l'existence des autres ou si vous préférez vous la jouer sympa, vous pouvez alors décider avec un collègue, de monter deux hôpitaux complémentaires, chacun se spécialisant plutôt dans un domaine. Mais tôt ou tard, vous marcherez sur les plates-bandes de votre « ami ». Avec un peu de malchance, vous en viendrez aux mains, pour finir avec le nez cassé, dans la salle d'urgence d'un hôpital, pour un stage de perfectionnement. ■



LES NANAS VONT
MORFLER!

Syndicate Wars

Les tontons flingueurs

Passant de l'humanitaire au crime organisé sans sourciller, Bullfrog alimente maintenant la guerre des gangs, avec la suite de Syndicate. Choisissez votre camp et écrasez ceux qui veulent barrer votre course au pouvoir. Où sont les gentils dans cette histoire ?

LE SUCCÈS DE Syndicate n'est plus à prouver, et la suite de ce jeu de stratégie/action pointe le bout de son nez. L'histoire reprend une centaine d'années après le premier volet, alors que la Corporation EuroCorp domine le monde entier. Ce cartel économico-militaire utilise des puces informatiques intégrées à chaque individu et la technologie du *persuadotron* pour contrôler la population en lui faisant « voir » le monde tel que la Corporation le veut. Simultanément à un dysfonctionnement soudain de ces puces et donc de la mainmise du cartel sur la population, apparaissent une religion cyber fanatique dangereuse pour le pouvoir, ainsi qu'un gang de criminels surpuissants ! À la limite du chaos total, le monde est sur le point de s'écrouler sous vos yeux, tombant dans une anarchie salvatrice ou destructrice, selon les points de vue !



Cette fois-ci en effet, le joueur peut opter pour n'importe lequel de ces trois « caractères ». Soit comme précédemment, vous reprenez le contrôle de la corporation, faisant tout son possible pour rétablir son ordre ab-



solu ; soit vous devenez le chef d'un gang de criminels, profitant de la déstabilisation du pouvoir en place pour saccager et établir votre propre syndicat du crime ; soit, enfin, vous devenez le chef spirituel d'une secte fanatique pour instaurer un syndicat intégriste non moins violent que ses ennemis. Pour chacun de ces camps, cela signifiera des armes et des moyens spécifiques, le tout accompagné de missions différentes, demandant donc une approche adaptée qui pourrait presque nous faire dire qu'il y a trois jeux en un. Certaines missions possèdent même des objectifs multiples. Si en plus vous ratez certaines missions (capture d'un prisonnier, etc.) cela pourra susciter des modifications dans les missions suivantes et même en créer de nouvelles. Bref, une fois encore, l'équipe de Bullfrog nous fournit une jouabilité parfaite, un scénario et des missions dignes d'un grand jeu.

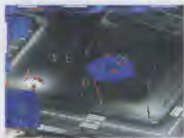
Pas si classique que cela

Le principe du jeu reste approximativement le même que pour Syndicate, le joueur dirigeant des escouades de « soldats » dans diverses missions se déroulant la plupart du





temps dans des mégapoles high-tech plutôt sinistres (une trentaine en tout). Le joueur peut à tout moment décider de diriger tel ou tel soldat, ou les scinder en plusieurs groupes, voire ne diriger que le chef, les autres suivant et réagissant selon leur intelligence et vos ordres. La vue en 3D isométrique bénéficie d'un système de rotation à 360° qui permet de voir les décors sous n'importe quel angle. La plus grosse innovation à ce niveau vient de l'interaction avec les décors, puisque le joueur peut virtuellement tout détruire, à condition d'avoir les armes nécessaires. Cela va du simple véhicule à un immeuble tout entier s'il vous en prend l'envie. Pour ce faire, ce sont près d'une trentaine d'armes qui sont



disponibles, des classiques lance-flammes et pistolet mitrailleur Uzi, aux mines au Napalm, en passant par des fils-rasoir ou des boucliers énergétiques. Comme vous vous en doutez, les effets visuels sont des plus réussis, avec des explosions

dans tous les sens, accompagnées de déflagrations aux effets assez incroyables. En outre, de nombreuses innovations viendront surprendre les joueurs, avec par exemple des écrans sur les murs des bâtiments sur lesquels vous découvrirez des mini-videos (vous vous souvenez l'ambiance dans *Blade Runner* ?). Il sera même possible de placer des caméras sur le côté d'un bâtiment pour se planquer de l'autre côté et voir tout de même ce qui se passe. Tout comme dans le premier, vous pourrez utiliser certains objets du décor, comme les véhicules. ■



Chaud, l'hiver !

Si les priorités vont aux précédents produits, n'oublions pas trois autres projets dévoilés depuis pas mal de temps, mais qui sortiront dans les mois à venir, voire en début d'année prochaine.

VOICI un des projets les plus originaux de l'équipe anglaise, avec une simulation de gestion d'écosystème sous-marin. L'histoire se situe dans le futur, alors que les rares rescapés d'une Terre ravagée par la folie humaine, se sont réfugiés avec quelques es-



Creation



pèces animales aquatiques survivantes sur une planète lointaine, Creation, entièrement recouverte par les eaux. Alors que les dauphins, orques et autres habitants des océans commencent à se réhabituer à leur nouvel environnement apparaît une nouvelle menace : un champignon marin, véritable drogue hallucinogène pour la faune locale. Vous êtes un des « fermiers » de Creation, votre rôle étant d'assurer la survie des vôtres encore en vie grâce à l'apport nutritif de diverses espèces sous-marines. À bord d'un mini sous-marin, vous devrez donc trou-



ver de l'aide auprès des cétacés intelligents et combattre ce fléau universel : la drogue ! Attendez-vous cependant à quelques surprises de taille dans un scénario qui se révélera d'une très grande richesse au fur et à mesure des heures de jeu.

Avec des mois de recherche sur la faune et la flore marine, et un moteur 3D qu'il n'est plus besoin de vanter, Bullfrog prépare pour cet automate un produit techniquement très abouti, avec des effets graphiques et des jeux de lumière qui donneront au joueur l'impression de jouer au *Grand Bleu*. ■

Indestructibles

LÀ ENCORE, le talent des équipes de Bullfrog se retrouve dans le concept du jeu, avec comme thème les super-héros. La plupart des joueurs sur micro sont (ou ont été) des fans des Superman, Spiderman, Iron Man, X-Men et autres mutants aux pouvoirs incommensurables. Avec Indestructibles, l'idée est de laisser au joueur le soin de créer sa propre équipe de super-héros et de partir affronter concurrents et super-vilains, dans un jeu 100 % action ! Tout le monde s'est imaginé le super-héros parfait : plus rapide, capable de se rendre invisible, pouvant voler... Les super-pouvoirs n'ont comme limite que l'imagination et il en est de même pour l'aspect des héros. La technologie 3D de Bullfrog lui permet déjà de créer des super-hé-



ros d'apparence complètement différente, chaque excoissance ou membre étant complètement indépendant du reste du personnage, tant pour son apparence que pour ses réactions. Du coup, les possibilités de look et de caractéristiques de vos héros sont quasi-illimitées, si ce n'est qu'un super-pouvoir entraîne bien

sûr un désavantage et une faiblesse en contrepartie : allergie à la lumière, lenteur... Pour bien commencer, le joueur devra établir sa base, de laquelle il pourra effectuer ses sorties pour sauver le monde. Il faudra donc faire attention en combattant les super-vilains à ne pas tuer trop d'innocentes victimes en pulvérisant un immeuble ou en déclenchant un tremblement de terre : le contrôle de vos super-pouvoirs est aussi une priorité. Tout comme pour les autres productions en cours de développement, l'intelligence artificielle des ennemis intègre des algorithmes très puissants pour analyser et contrer vos techniques de combats, et au fur et à mesure de vos victoires, les ennemis découvriront sans nul doute les failles de votre stratégie guerrière ! ■

SCI

GENDIER WAIRS

LA GUERRE DES SEXES
VA FAIRE RAGE SUR VOTRE PC

CRÉATEUR

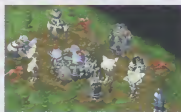


Gene Wars

VOICI enfin, un produit au thème *a priori* plus classique, mais qui bénéficiera lui aussi de la griffe Bullfrog. À partir d'un concept de wargame, les développeurs lui ont ajouté une touche de jeu à la Populous, le tout abondamment arrosé d'humour et de délire, avec comme cerise sur le gâteau, le jeu en réseau !

Quatre races extraterrestres voient leur affrontement millénaire subitement stoppé par l'intervention d'une cinquième, largement plus puissante. Cette dernière leur retire toutes leurs armes et technologies militaires, les obligeant à faire la paix et à repeupler les planètes qu'elles ont dévastées au cours des siècles.

On n'efface pas cependant un tel atavisme guerrier en quelques années et voici donc chacune des races, repart discrètement dans un vaste projet d'hégémonie mondiale, via la manipulation génétique et la création de créatures tueuses, le tout devant rester discret. Transformer un gentil lapin en un redoutable dinosaure deviendra donc la moindre des poli-



teses pour détruire vos charmants voisins et ce n'est qu'une des très nombreuses possibilités offertes par

la génétique ! Avec des graphismes très colorés et très fins, une vue du dessus et la possibilité de jouer à quatre en simultané, Gene Wars devrait ravir les fans de stratégie du genre Warcraft 2 ou Command and Conquer ! ■

Bullfrog surfe



Comme tout éditeur sérieux, Bullfrog possède bien sûr son propre site Internet, (<http://www.bullfrog.co.uk>) sur lequel vous pourrez découvrir les toutes dernières news et démos. Depuis sa création l'an dernier, le site a été complètement remodelé pour fournir aux utilisateurs une meilleure approche de ce lieu privilégié. Pas de fonds trop lourds à charger, ni de photos dans tous les sens ce qui permet d'obtenir une bonne vitesse d'affichage et donc

un rapport coût/qualité intéressant. Dès la page de sommaire, on peut en effet consulter rapidement un gros plan sur un produit, Dungeon Keeper en ce moment, ainsi que des pages de présentation pour chacun des produits sortis ou attendus.

Quelques pages rapidement accessibles permettent de charger les démos disponibles et surtout, pour les plus friqués d'entre-vous, des mini films Quicktime avec des interviews et une présentation plus accrocheuse



de certains sujets ! Pour encore plus d'infos, allez faire un tour sur le site <http://www.ea.com>. ■

E.C.T.S.



Il n'y aura désormais plus qu'un seul E.C.T.S. par an, celui d'automne. C'était donc la dernière édition de printemps et pour célébrer l'événement, les exposants se sont passablement lâchés. Outre des stands assez délirants, comme ceux de Philips (une énorme décharge publique) ou de ID Software (une sorte de tour médiévale), nous y avons en effet vu plus d'une centaine de jeux !

Un reportage réalisé par Éric Ernaux

Action

Si Duke Nukem 3D a incontestablement marqué le début de l'année, il semblerait que 1996 nous réserve encore quelques grosses surprises. Quake, XS, MDK... que de bons jeux d'action en perspective !

LES DOOMIENS

LIGNÉE : HERETIC (RAVEN), DARK FORCES (LUCASART), DUKE NUKEM 3D (3D REALMS), ETC.

Même si de multiples jeux inspirés de Doom l'ont, grâce à de nombreuses améliorations, réduit au statut de « Grand Ancien », il reste le jeu fondateur d'un genre spécifique : la décimation en 3D subjective. Pas d'autres rencontres que des ennemis ou des objets à vocation guerrière, pas d'autre intrigue que de lutter contre des affreux, pas d'autre mission que d'accéder au niveau suivant... c'est tout peut-être mais c'est bon (surtout en réseau) ! Alors, je ne vous surprendrais pas en vous disant qu'on attend impatiemment Quake, le nouveau ID Software entièrement en 3D texturée (voir la page qui lui est consacrée), mais aussi XS (Funsoft/SCI) et son optique « simulation de réseau » qui risque également de créer l'événement (voir encadré). Reste quand même un ensemble de jeux doomiens qui, sans être révolutionnaires, pourront passionner les fanatiques du genre. Nous pensons surtout à Exhumed (BMG/Lobotomy), un jeu dans



▲ Exhumed.



▲ Mindwarp.



▲ Dark Crusaders.



▲ Amok.

l'Égypte ancienne truffé de prêtres fanatiques, de créatures bizarres et de piranhas (oui, vous pourrez aller sous l'eau) et Dark Crusaders (Mindscape), un Doom avec Marines du Chaos, Orcs, Skavens et autres créatures scrofulieuses issues de l'univers futuriste-médiéval de Warhammer 40 000 (un wargame « figurines » de Games Workshop). Voilà, voilà. Il y en a peu, hein ? Ben oui, c'est normal, après une phase « j'ai un clone doomien donc je l'édite... » et je me prends une grosse gamelle commerciale », les éditeurs sont devenus plus exigeants et ne retiennent désormais que les softs qui peuvent se prévaloir d'un plus et/ou d'une différence au regard des produits déjà existant.

DATES DE SORTIE

Duke - ID Software - n.c.
XS - Funsoft/SCI - juillet/août.
Exhumed - BMG/Lobotomy - novembre.
Dark Crusader - Mindscape - juin.

LES SHOOTS 3D

LIGNÉE : DESCENT (INTERPLAY), ASSAULT RIGS (PSYGNOSIS), ETC.

Il n'y a guère de différence entre ce genre et le précédent, puisque l'objectif du joueur y est également de



▲ Sand Warriors.



▲ Metal Century.



▲ Hardwar.

tout blaster pour atteindre le niveau suivant. Les jeux cités plus loin doivent cependant leur appellation « shoot » au fait que le joueur est généralement placé aux commandes (simples à maîtriser) d'un vaisseau spatial ou d'un véhicule terrestre et qu'il peut la plupart du temps commuter d'une vue subjective à une vue extérieure, et cela sans perte de jouabilité. Sept softs sont attendus dans cette catégorie, tous avec environnement en 3D (évidemment) : Viper (Ocean/Neon), un shoot doté de décors superbes dans lequel vous pilotez un hélicoptère ; Goman (47 Tek/Cocoanuts), un jeu dans lequel vous aurez à diriger différents modèles de Goldorak ; MTV Music Game (Viacom/CIC), un mixte entre le shoot et la composition musicale (vériquie !) dans lequel vous générez des musiques en détruisant à tout



▲ MTV Music Game.



▲ Renegade.

va ; **Blam Machinehead** (Core Design/US Gold), une virée explosive en véhicule lunaire tout terrain ; **Mindwarp** (Maxis), un (e) « Descent (e) » dans les circonvolutions d'un cerveau malade ; **Nihilist I** (Philips/Bits), un soft jouable en réseau vous proposant de lutter dans une arène sphérique aux commandes d'un vaisseau spatial ; et enfin **Q.A.D.** (Phillips), un shoot en atmosphère (survol de planètes) dont le sous-titre « The Quintessential Art of Destruction » annonce assez bien la couleur. Notons au passage que nous n'avons vu aucun « Rail Shoots », ces shoots en 3D précalculée dans lesquels vous n'avez qu'à cibler/tirer frénétiquement sur un environnement qui défie automatiquement (Chaos Control d'Infogrames, Loadstar de Rocket Science, etc.), ou ça, c'est plutôt une bonne nouvelle !

DATE DE SORTIE

Renegade - Ocean/Neon - heb-dre.
Mindwarp - 47 Td/Coconut - fin 96.
Nihilist I - Ocean/Neon - fin 96.
Q.A.D. - Philips - début novembre.
Blam Machinehead - Core Design/US Gold - juin.
Mechwarrior - Maxis - juin.
Nihilist I - Philips/Bits - début 97.
Q.A.D. - Philips - automne 96.

LES « MISSION FIRST »

LIGNÉE : MORTAL COIL (VIRGIN), MECHWARRIOR (ACTIVISION), WING COMMANDER IV (ORIGIN), ETC.

Ce type de jeux d'action, également en 3D subjective, diffère sensiblement des deux genres précédents dans la mesure où le joueur ne progresse pas en détruisant tout ce qu'il rencontre mais en atteignant des objectifs variés fixés par le jeu : détruire un bâtiment donné, escorter des unités alliées, effectuer une reconnaissance en terrain ennemi, etc. Peu orientés « jeu en réseau », puisqu'ils sont tout à la fois construits autour d'un système de missions et dotés d'une interface plus complexe que dans les deux genres précités, les



▲ Metal Rage.

« mission first » offrent en contrepartie une meilleure intelligence artificielle (ennemis rencontrés) d'où une intéressante dimension tactique (parfois renforcée par un système de gestion d'équipe).

Au regard des produits du genre présentés à l'E.C.T.S., tous en 3D (texturée ou non), le plus original semble devoir être **SimCopter**, un soft signé Maxis qui vous permettra de patrouiller en hélicoptère au sein des villes que vous aurez créées dans **SimCity 2000**. Moins surprenants, **Hardwar** et **Sandwarriors**, tous les deux développés par Grenlin, vous proposeront de mener différentes missions en atmosphère (survol de planètes en vaisseau surcoupe) tandis que **Amok** (Scavenger/GTI) et **Metal Century** (Suisoft) vous entraîneront, comme dans **Mechwarrior**, au cœur d'un univers envahi par des robots de combat titanesques. Toujours dans le métal, **Metal Rage** (Titus) vous placera aux commandes d'un tank high-tech, seul face à l'invasion alien. Enfin, cette fois-ci dans la lignée de **Wing Commander**, **Renegade - Return to Jacob's Star** (Mindscape), la suite du premier volet, devrait sortir dans très peu de temps. Bref, du neuf et du moins neuf mais dans tous les cas des jeux qui mériteront qu'on s'y arrête (phrase creuse à vocation conclusive, c'est nul mais on ne se refait pas).

DATE DE SORTIE

Renegade - Maxis - automne 96.
Hardwar - Grenlin - automne 96.
Sandwarriors - Grenlin - juillet/août.
Amok - GTI/Scavenger - n.c.
Metal Century - Suisoft - juin.
Mechwarrior - Titus - juin.
Renegade - Return to Jacob's Star - Mindscape - juin.

LES INCLASSABLES

E oui, un soft refuse obstinément de rentrer dans nos belles catégories : **MDK**, le dernier soft de David Perry (créateur de **Earthworm Jim**). En effet, il ne se contente pas de

XS



Ce jeu développé par SCL, même s'il appartient à la grande famille des doom-like, risque de perturber agréablement notre approche habituelle de ce genre de jeu. Imaginez-vous

plongé au cœur d'une arène qui s'étend sur plusieurs niveaux : aucun équipement ni bonus à ramasser au sol, aucun monstre inamical mais, en revanche, trois adversaires choisis parmi soixante aux caractéristiques et équipements variés. Leur but ? Le même que le vôtre : devenir l'unique survivant de cette confrontation à mort. Vous souhaitez en découdre rapidement et vous diriger vers votre victime à l'aide de votre détecteur intégré ? Vous envisagez de vous poster en haut d'un endroit surélevé et « sniper » le premier venu ? Vous préférez attendre que vos adversaires s'entre-déchirent avant d'intervenir ? Comme vous voulez. Sachez cependant que les arènes ne comportent pas de soins vous permettant de vous refaire une santé et qu'aucune arme ne vous permettra d'abattre un adversaire en un ou deux tirs (ah, le RPG !), deux facteurs qui incitent à une certaine prudence. D'autant plus que vos ennemis bénéficient d'une intelligence artificielle assez remarquable : ils fuient, vous contourneront, vous attendent... bref, leurs comportements très humains vous donnent le sentiment de jouer en réseau. Du coup, vous progressez lentement, de mur en mur, de surplomb en surplomb, toujours à couvert, toujours inquiet... vivant une tension permanente mais sourde, moins spée que dans les doom-like traditionnels. Intéressant, non ? Il sera même possible de jouer vraiment en réseau, et cela jusqu'à quatre joueurs. Un jeu 100 % pur combat !

proposer au joueur un système de visée/tir complètement inédit mais s'offre également le luxe d'alterner différentes phases de jeu (voir les deux pages qui lui sont consacrées). Un scandale ! ■

DATE DE SORTIE

MDK - Interplay/Shiny - Noël 96.



▲ Blam Machinehead.



MDK

Helmet Ranger

Initié depuis quelques mois seulement, MDK, le nouveau projet de Shiny Entertainment, en est à un stade de développement qui permet déjà d'entrevoir un grand soft, novateur à plus d'un titre. Et ne croyez pas que nous l'affabulons, nous l'avons vu.

LA TRENTAINE, 1m 90, le sourire bienveillant, David Perry - le boss de Shiny - est le genre de personnage à vous expliquer « humblement » qu'il vient de découvrir la pierre philosophale. Alors, bien sûr, comme il nous est trop souvent arrivé de découvrir du plomb sous une mince couche d'or, nous avons d'abord douté. Mais après une courte démonstration et, surtout, la découverte de quelques séquences du jeu, nous nous sommes surpris à y croire. Pourtant, le scénario de base est relativement classique : isolé sur une base géostationnaire, vous - Kurt - devez sauver la Terre de la dictature d'un méchant - Günter Glut - en commençant par éliminer tous les affreux qui l'assistent, robots et humains. Vous n'êtes pas seul à lutter pour la libération de la Terre. À vos côtés : Bones, un chien à six pattes, et Hawkins, un savant frappingue mais créatif. Ce dernier, à la manière



de Mister « Q » dans James Bond, a toujours un nouveau gadget à vous proposer : « spray anti-radar », « explosion nucléaire la plus petite du monde », etc., autant d'inventions certes intéressantes mais qui n'égalent en rien son chef-d'œuvre, « le mortier humain », un casque profilé qui contient un zoom ultra puissant doublé d'un canon laser non moins puissant. En effectuant quelques zooms successifs, vous pourrez ainsi tirer à très longue distance sans que l'ennemi visé puisse seulement détecter votre présence. Vous porterez ce casque lors des trois phases qui composent chacun des niveaux du

jeu : en atterrissant sur Terre (mines à contourner et radar à neutraliser), en vous déplaçant dans la ville-QG de Günter à la recherche d'ennemis à éradiquer, enfin, en repartant vers votre refuge géostationnaire, toujours en évitant mines et radars.

Port du casque obligatoire

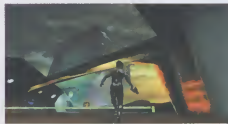
Particularité intéressante : lors des phases terrestres, vous pourrez dissocier la partie « mortier » du casque et, renonçant à la fonction zoom de l'objet, obtenir alors une arme de poing. Le vision du jeu change alors complètement : vous passez d'une vue subjective à la Doom à une autre, non



subjective, de dos, comme dans un jeu d'aventure/action. Cette perspective d'ensemble vous fera très probablement mieux apprécier l'esthétique du jeu : superbe environnement en 3D (SVGA 256 couleurs), réalisme ahurissant des animations du héros et des ennemis... gageons que vous ne réinstallerez la partie « canon » du casque qu'en de rares mais importantes occasions : le meurtre à longue portée. Développons cet aspect essentiel du jeu (MDK, autrement dit, Murder Death Kill) car il en vaut la peine. Lorsque vous vous déplacez dans un clone doornien et arrivez dans un lieu, avec un ennemi dans chacun des deux angles morts qui encadrent l'entrée. Que faites-vous ? Vous trucidiez le premier à bout portant tandis que l'autre vous farcit le dos aux pruneaux, puis vous vous retournez pour abattre votre agresseur. C'est la tradition « action pure », brutale, sauvage... épique aussi. Dans MDK, vous pourriez développer une approche plus tactique. D'abord parce que le système de tir à longue distance vous permettra d'éviter la plupart des situations de combat rapproché, toujours nocives pour la santé. Ensuite, parce que les développeurs ont doté chacun des personnages de réactions naturelles, humaines quoi.

Comportements réalistes

Admettons donc qu'au lieu de vous jeter bêtement entre ces deux ennemis, vous montiez sur une plate-for-



me pour en « sniper » un des deux, l'autre restant masqué par un obstacle. Que fera son coéquipier ? Mmmm ? Et bien, il courra au secours de son camarade, sortira de l'angle mort dans lequel il se trouvait, et offrira ainsi son dos à votre prochaine bastos. Impressionnant,

non ? Autre exemple, vous explosez à distance la tasse de café qu'un type s'apprêtait à boire. Va-t-il se demander si le café n'était pas un poil trop fort puis jeter calmement l'anse qui lui reste dans la main ou effectuer un mouvement de recul et tourner la tête vers l'origine du tir, s'exposant ainsi à un tir entre les deux yeux (et ça fait mal) ? Tic, tac, tic, tac... et oui, la seconde réponse ! Voilà ce qu'il manquait à tous les jeux d'action conçus jusqu'à présent : que les personnages réagissent non seulement à votre présence mais également aux événements environnants, et cela de manière réaliste. Vous pourriez m'objecter que le système de tir à longue portée imposait presque cette évolution, les ennemis n'étant pas souvent confrontés à votre présence, il n'en demeure pas moins que, après Duke Nukem 3D et ses interactions joueur/environnement, une nouvelle avancée déterminante se profile dans le domaine des jeux d'action, et c'est tant mieux. ■



À l'E.C.T.S., ID Software s'était fendu d'un stand avec torches, tentures, dalle couverte de pointes, sol en marbre... bref, un avant-goût de Quake, le soft que nous attendons tous. N'écoulant que notre devoir, nous avons gravi une à une les marches de l'enfer, et là...

C'ÉTAIT effectivement l'enfer. Le temps de prendre en main cette mouture avancée de Quake et j'étais déjà mort. Et pourtant, j'avais rapidement ramassé l'arme la plus performante du jeu (le lance-grenades, une des huit armes que comprendra le jeu fini) et tiré dans tous les sens en utilisant la souris. Mais cela n'a servi à rien, je me suis fait épapiller les visières à une vitesse ahurissante. Les

Quake aux pruneaux

zombies m'ont projeté des morceaux de bidoche qu'ils s'arrachaient à eux-mêmes et resurgissaient du sol alors que je les croyais morts, euh, enfin... plus morts. D'énormes canidés à la mâchoire particulièrement fournie en crocs me bondissaient dessus pour me gober la tête. Des humains aux yeux fous, probablement possédés par le Démon, lâchaient sur moi leurs dobermans « dressés pour tuer » (couché le chien, couchééé...). Des troglodytes musculeux m'écrasaient leur massue sur le crâne avec un enthousiasme qui faisait plaisir à voir. Ah ça, c'est sûr, ils se la sont donnée sur ma pomme, les superbes monstres en 3D texturée conçus par ID ! À tel point que quand Jay Wilbur, le boss d'ID Software, m'a dit que la version finale comporterait vingt monstres différents - contre 12 pour la version shareware - judicieusement répartis dans 30 niveaux de jeu, j'ai failli avoir un malaise. Je me suis quand même ressaisi quand il m'a annoncé qu'on pourrait également jouer en réseau ou sur le Net et cela sans ces hor-

ribles créatures carnassières... mais pour immédiatement rechuter dans une indicible angoisse : 16 joueurs, même dans les immenses niveaux que comporte désormais le jeu, voilà qui réserve de sévères palpitations ! Les Deathmatch que vous mènerez sur Internet risquent même d'atteindre des sommets en matière de tension nerveuse car vous n'y jouerez pas que votre vie (virtuelle) mais votre place parmi les meilleurs « Quakiens » mondiaux. En effet, les concepteurs ont eu une idée qui devrait assurer à ce jeu un succès international : des serveurs connectent ensemble des joueurs de même niveau. Le principe est simple : vous remportez un Deathmatch sur un serveur et hop, celui-ci affiche un code d'accès vous permettant d'accéder à un autre serveur sur lequel vous ne rencontrerez donc que des joueurs ayant également remporté un Deathmatch. Au gré des victoires (et des serveurs), vous pourrez ainsi atteindre la consécration ultime : devenir « The best one ». Il fallait y penser, non ? ■



Condensé d'entretien avec Jay Wilbur

Gen4 : Quake, en chiffre ?

Jay Wilbur : Deux ans de développement, neuf personnes dont deux travaillant exclusivement sur la partie technique - le moteur 3D. Voilà.

Pourquoi des armes modernes dans un univers médiéval fantastique ?

J. W. : Et bien au début, nous avions pensé faire un héros dans le genre Viking, avec des combats rapprochés de partout. Or, il s'est avéré que ce n'était pas vraiment fun. Nous sommes donc revenus à des armes de tir et à un héros plus contemporain.

Pourquoi avoir changé de technologie ?

J. W. : Nous voulions faire un Doom qui offre au joueur de nouveaux degrés de liberté. Dans Quake et son environnement en 3D texturée, il peut désormais regarder dans tous les sens, en haut, en



bas, partout... et en plus, c'est beau. Nous faisons d'abord des jeux qui nous plaisent et plaisent aux joueurs, si cela passe par une nouvelle technologie, pourquoi pas ?

Cette technologie est quand même au centre de Quake.

J. W. : Oui, la partie « technologie » de Quake a même fait l'objet d'une quête

sans fin : obtenir l'affichage de jeu le plus rapide possible pour un PC « normal ». Cela dit, nous ferons également une version pour carte accélératrice 3D.

Il ne vous reste plus qu'à faire des jeux « cinématiques » !

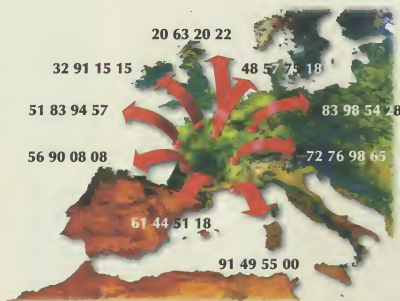
J. W. : Ah oui les beaux jeux qui ne présentent aucun intérêt ludique : un bel écran, barre espace, un bel écran, barre espace (fries). Non, nous les laissons à d'autres...

À quels jeux jouez-vous au boulot ?

J. W. : Nous avons adoré Dark Forces, un grand jeu. Mais aujourd'hui nous jouons exclusivement à Quake. J'adore les deathmatches : action rapide, tuer ou être tué, toujours en action... le jeu pur ! C'est d'ailleurs pourquoi nous avons développé la dimension Network... pour des deathmatches à l'échelle planétaire ! ■

Internet 9 fois moins cher !

À Lyon, Marseille, Toulouse, Rouen, Bordeaux, Lille, Nantes et Nancy...



Si vous possédez un
abonnement Internet, autre
que Planet.net, venez tester le
confort Planet.net en vous
connectant au
36 68 53 89*

2,20 F TTC/min

L'assurance d'une connectivité Internet de haute qualité.

Les parisiens ne sont plus les seuls à pouvoir se connecter à Internet ! Planet.net, déjà présent dans la capitale, vient de mettre en place des accès dans les circonscriptions tarifaires des villes de : **Lille, Rouen, Nantes, Bordeaux, Toulouse, Marseille, Lyon et Nancy** afin de réduire le coût des communications dû à la distance... (voir Bottin France Télécom).

Consultez le site Planet.net (<http://www.planete.net>) pour connaître, en fonction de votre indicatif téléphonique, votre point d'accès le plus proche.

Matériel et logiciels nécessaires : un modem 14400 ou 28800 bps, les logiciels applicatifs et un Macintosh LC III minimum ou un PC 486 minimum (8 Mo minimum). C'est tout !

Tous les logiciels applicatifs pour vous connecter et vous abonner à Internet sont disponibles sur le CD-Rom des magazines *Univers Mac, Génération PC, PC Fun et CD Loisirs* en vente en kiosque. Vous pouvez également l'obtenir en envoyant un chèque de 30F à : Pressicom - 5/7, rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex, et en précisant au dos du chèque, «Kit Planet» ainsi que la version souhaitée : «Mac», «Windows 3.11» ou «Windows 95».



<http://www.planete.net>
e-Mail : info@planete.net
☎ (1) 49 88 63 93 (numéro surParis)

Abonnez-vous «en ligne» dès à présent !



Abonnement Numéris :

490 F ht par mois

Abonnement Planet B :

79 F ttc par mois

Avec 10 heures de connexion gratuites
puis 34,90 F ttc/heure

Abonnement Planet C :

199 F ttc par mois
Connexion illimitée !

Arcade

Vous trouverez à Londres, des salles monstrueuses qui mêlent petits jeux de foire désuets et ce qui se fait de mieux en matière de jeux d'arcade.

Ces derniers seront-ils demain sur votre bel ordinateur ? Ben, euh...

Il n'existe que deux critères pour définir les jeux micro que vous pourriez retrouver dans une salle d'arcade. D'un part, un apprentissage très rapide, donc des principes de jeu simples et une interface facile à maîtriser. D'autre part, un jeu qui ne s'inscrit pas dans un continuum (comme un jeu d'aventure ou d'action) mais recommence au début à chaque nouvelle partie, ces parties étant toujours en temps (très) limité.

BEAT'EM UP

LIGNÉE : SUPER STREET FIGHTER (GAMETEK), PRIMAL RAGE (THE WARNER INTERACTIVE), MORTAL KOMBAT (PROBE/ACCLAIM), ETC.

Bon, vous connaissez le principe : deux énormes « warriors » bardés de pouvoirs spéciaux se mettent sur la tronche dans une arène en mesure de contenir leurs violents ébats.

Grand Theft Auto

L'originalité de ce jeu ne réside pas dans son principe de base, étonnamment archaïque. Diriger divers véhicules/sprites en vue aérienne n'a, en effet, rien de particulièrement « in ». Par contre il devrait être assez sympathique de descendre d'un véhicule pour en emprunter un autre, du genre « tiens, je vais troquer mon tricycle contre un tank ultramoderne », de détruire tous les bâtiments environnants ou de rouler sauvagement sur des piétons suicidaires, sans oublier tous ces adversaires contrariaires (ordinateurs ou humains) à bouculer d'urgence dès que l'occasion s'en présente. Bien sûr, il faut voir le résultat final, mais les créateurs de Lemmings peuvent-ils faire un jeu sans que le plaisir ludique soit au rendez-vous ? Mmmm ?



▲ Megarace 2.



▲ Demon Driver.

Après l'époque des sprites VGA et du scrolling différentiel (au mieux), semble être venu le temps des rires et des chants, dans l'île aux enfants c'est... euh, non, oups, pardon, désolé... semble désormais s'imposer une période « SVGA », voire « 3D texturée ». Pour le SVGA, on pense à Xenophage, développé par Apogee, un beat'em up assez classique dans la forme mais qui présente l'originalité d'opposer des aliens pas franchement anthropomorphes. Et pour la 3D texturée, le jeu « made in console » que nous attendons tous : Toshinden et ses effets de caméra hallucinants, parfaitement fluides en VGA sur un moderne Pentium (ouais, quand même...).

DATES DE SORTIE

Xenophage - US Gold/Apogee - août.
Toshinden - Funsoft - juin.

COURSES ET CAR CRASH

LIGNÉE : DESTRUCTION DERBY (PSYGNOSIS), SCREAMER (VIRGIN), WIPEOUT (PSYGNOSIS), ETC.

Alors là, c'est une débauche de courses diverses et variées qui nous tombent dessus. Pas de simula-



▲ Scarcher.

tions comme IndyCar Racing (Virgin) ou F1 Grand Prix (Microprose), avec moult paramètres réalistes à prendre en compte, mais des softs speedés, pas prise de casque, bref, des jeux d'arcade.

Commençons par les « Car Crash », ces jeux de course dans lesquels il



▲ Opposite Lock.



▲ ICR.



▲ Firo and Klawd.



▲ Pinball Construction Kit.

s'agit soit de froisser de la tôle et d'alimenter ainsi les stocks d'un ferrailleur pendant une décennie (genre Destruction Derby), soit de blaster vos p'tits camarades à l'aide de tirs, missiles et autres joyeusetés déléteries (dans la lignée de Hi-Octane). Que nous proposent donc les éditeurs pour

nous soulager de nos pulsions agressives ? Et bien, tout d'abord, **Death Drome** (Viacom/CIC), un soft en 3D dans lequel, à bord d'un véhicule terrestre, vous poussez/blastez vos concurrents dans un environnement ouvert, c'est-à-dire sans route ni aire de jeu limitée. Ensuite, dans le même genre mais plutôt en circuit fermé : **Tunnel B1** (Ocean/Neon). Enfin, toujours dans la catégorie course/shoot mais dans un style graphique plus fun : **Opposite Lock** (Telstar), un jeu qui autorise quand même l'interconnexion de 32 personnes en réseau. Dans le registre « pousse ton tas de boue ou j't'le recustomize à grands coups de pare-chocs », vous aurez également **The Race** (Warner



The Race. ▲



◀ SWIV.

Interactive/Terratools), une course très « madmaxienne » dans laquelle tous les (mauvais) coups sont permis, **ICR** (Merit Studios), un jeu toonien dans la lignée de Wacky Wheels - les carambolages en plus - et **Grand Theft Auto** (BMG/DMA), un soft en vue aérienne conçu par les créateurs de Lemmings, qui s'annonce franchement jubilatoire (voir encadré). Passons maintenant aux courses pures et dures, celles dans lesquelles le joueur, s'il n'a pas la satisfaction de laisser derrière lui un amoncellement de carcasses fumantes, peut au moins avoir celle de franchir le premier la ligne d'arrivée. **Ar Drivin'** (Merit Studios), dont on sait peu de choses, devrait avoir des allures de Need For

Blast Chamber. ▼



▲ Tunnel B1.





▲ Megarace 2.

Speed sans voiture en face, mais bon, comme nous n'en avons pas vu grand-chose... Par contre, nous savons tout sur **Megarace 2** (Mindscape/Cryo), un jeu en 3D d'une esthétique ahurissante mais dont l'optique « circuit très fermé avec quelques embranchements quand même » nous incite à une certaine prudence. Enfin, pour finir, saluons l'arrivée des deux-roues avec **Demon Driver** (Philips/Haiku Studio), une course de moto « pur Perfecto » et **Scorcher** (Scavenger/GTI), plutôt dans l'esprit futuriste de *Tron* (le film culte de Walt Disney).

DATE DE SORTIE

Death Drive - Visions/CIC - novembre.
Demon Driver - Ocean/Neon - juin.
Hyperblade - Look - Telesat - fin 96.
Pinball Construction Kit - Warner Interactive/Terraviva - septembre.
Scorcher - Merit Studios - automne 96.
Speedy Moto - DMG/DMA Design - octobre.
Swiv - Merit Studios - automne 96.
Thorn - Mindscape/Cryo - juin.
Urban Chase - Philips/Haiku Studio - fin 96.
Xenophage - Scavenger/GTI - n.c.



▼ Xenophage.

▼ Death Drive.



The Race. ▲

LES AUTRES...

Il y en a d'autres, bien sûr, pas forcément inclassables mais en nombre insuffisant pour qu'on leur consacre une catégorie entière. **Hyperblade** (Activision), un jeu en 3D non texturé, s'apparente à un Rollerball hyperviolent et speedé. Toujours du même éditeur, **Blast Chamber** confrontera jusqu'à quatre joueurs au sein d'une salle pivotante, leur but étant de récupérer un cristal puis de le placer dans un « transmetteur » avant qu'une bombe interne les réduise en bouillie pour chat.

Firo and Klawd (BMG/Interactives Studio), un jeu d'arcade toonien en 3D isométrique, vous fera incarner deux flics (un gorille et un chien anthropomorphes) en lutte contre de multiples gangs urbains. Enfin, **SWIV** (SCI), devrait nous faire renouer avec un genre en voie de disparition : le shoot 'em up en vue isométrique, classique mais beau.

Ah oui, j'oubliais. Fort de son expérience, 21st Century Entertainment, a décidé de sortir un éditeur de flipper : **Pinball Construction Kit**. Une nouvelle qui devrait remplir de joie tous les fanas du genre. ■

DATE DE SORTIE

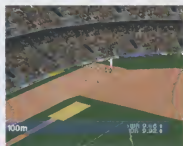
Hyperblade - Activision - juillet.
Blast Chamber - Activision - décembre.
Pinball Construction Kit - BMG/Interactives Studio - octobre.
SWIV - SCI - fin 96.
Urban Chase - Philips - 21st Century - septembre.



▲ Hyperblade.

Sport

Le sport en chambre, c'est plutôt cool. Mais non, je ne parle pas ici du rituel auquel vous vous adonnez tous les jours/mois/années (rayez la mention inutile) mais des jeux de sport sur micro ! Qu'est-ce que vous pouvez avoir l'esprit mal placé...



▲ Olympic Games.



▲ Complete Tennis.



▲ Olympic Games.



▲ Brian Lara Cricket 96.

SIL'E.C.T.S ne nous a pas fait crouler sous les simulations sportives, celles-ci s'annonçaient plutôt d'excellente qualité, avec deux softs qui renaissent agréablement avec un genre quasi oublié, le jeu multiépreuve. Ainsi, **Olympic Games** (US Gold) vous proposera 15 épreuves aussi variées que le 100 m, l'haltérophilie, le tir à l'arc et l'escrime. Entièrement en 3D polygonale, avec des décors texturés du meilleur effet, ce jeu vous offrira la possibilité de « compétitionner » jusqu'à huit joueurs en réseau. Chic alors ! **Daley Thompson's World Class Decathlon** (Interactive Magic), outre son titre à rallonge, vous proposera également plusieurs épreuves (10 très précisément), sans 3D cette fois-ci mais avec quelques phases de « stratégie » (entraînement, préparations, conseils aux athlètes) qui reposeront votre clavier

et/ou joystick des brutalités que vous lui ferez subir par ailleurs. Voilà pour les jeux multiépreuves. Passons maintenant aux « monos », avec pour commencer **Complete Tennis** (Telstar), un jeu en images digitalisées qui, il faut l'admettre, a peu de chance d'égaliser Sampras Extreme Tennis. En plus, contrairement au soft de Codemaster, il sortira longtemps après la fin de Roland Garros, ce qui constitue quand même un très lourd handicap (ouais, d'accord, il y a Wimbledon, mais bon). Si vous préférez les crampons dans les rotules aux smashes dans les... (censuré), Telstar vous a concocté **Onside** (Telstar), un foot avec deux équipes de onze sprites qui courent dans tous les sens (voir encadré).

Enfin, pour ceux qui apprécient le cricket, ce sport très anglais beaucoup plus accessible au débutant que le base-ball (je sais de quoi je

Onside

Telstar prépare pour l'été Onside, un jeu de foot qui pourrait sérieusement concurrencer les fameux Fifa 96 d'Electronic Arts et Euro 96 de Gremlin, la suite d'Actua Soccer. Par rapport à ses adversaires, Onside possède déjà l'avantage d'inclure une partie management, vous permettant de gérer votre équipe au mieux (ou au pire, comme le PSG...), en la choisissant parmi quatre premières divisions européennes, à savoir française, allemande, anglaise et suédoise. Vous pourrez aussi définir votre propre division à partir de toutes les équipes disponibles. Plus qu'un simple soft de management, Onside se distingue aussi par la qualité de ses graphismes. Vous pouvez changer la position de la caméra et zoomer ou dézoomer à loisir. Au niveau de la vitesse d'animation, le soft semble aussi fluide qu'un Actua Soccer, même en SVGA. Et si les joueurs sont représentés par des sprites, plutôt que modélisés en 3D, les mouvements apparaissent comme très détaillés et réalistes. Option originale, vous pourrez définir des tactiques pour vos joueurs et ensuite en tester l'efficacité à l'entraînement en salle. En bref, voilà un soft que les fans de foot devront surveiller de très près à sa sortie.



parle, j'y ai joué et en plus je n'étais pas mauvais... ouais, je sais, vous vous en contrebattez les truffes, mais je tenais à vous le dire, non parce que à la rédaction, je passe pour avoir la motricité parfaite, ou cek nestkg pasdh vraifg), oui, donc pour ceux qui apprécient le cricket, Codemaster sort prochainement **Brian Lara Cricket 96**, un soft dont on ne sait d'ailleurs pas s'il sera distribué en France, mais ce serait dégueulasse, parce que moi... (Ndlr : un mot de plus et c'est le tir de RPG. Ndr : silence). Ndlr : bien). ■

DATE DE SORTIE	
Olympic Games	US Gold - juillet.
Daley Thompson's World Class Decathlon	Interactive Magic - juin.
Complete Tennis	Cosmos - Telstar - juillet/août.
Onside	Telstar - juillet/août.
Brian Lara Cricket 96	Codemasters - juin.

Simulations

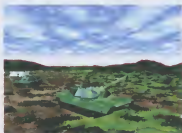
Combien parmi vous ont approché une simulation de vol ? Très peu. J'en étais sûr. Et bien, vous avez tort : piloter un Fokker au-dessus d'immenses champs de bataille, ça change du vide spatial de Wingco IV.

LES SIMULATEURS

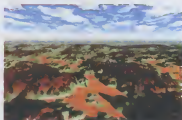
LIGNÉE : RED BARON (DYNAMIX), EF 2000 (DID)

Quand un soft a la prétention de reproduire un modèle de pilotage existant - commandes et réactions de l'engin - on parle alors de simulation. Mieux, si ce soft offre au joueur la possibilité de descendre quelques Barons Rouges ou Messerschmitt Bf 109, de pousser une Lotus dans les rails de sécurité ou de voler la vedette à Damon Hill, on parle également de jeu. Reste que le réalisme recherché par les développeurs implique un apprentissage souvent (très) long de la part du joueur et, de ce fait, le genre n'intéresse que de dangereux fanatiques (Fred, par exemple). Les simulations présentées à l'E.C.T.S. étaient rares. Cela dit, une nette évolution semble se profiler à l'horizon en matière de mapping au sol. Novalogic, pour commencer, a développé un nouveau système de « rendering » qui succède à Voxel Space. Plus gourmand en puissance puisque le joueur devra disposer d'un Pentium et 16 Mo de Ram pour profiter plei-

▼ 1943, EAW.



▲ Armored First.



▲ Comanche 3.

nement de ses nouvelles potentialités. Voxel Space 2 dotera toutes les simulations Novalogic d'une plus grande profondeur de champ (ligne d'horizon) ainsi que d'un rendu du sol et des nuages beaucoup plus fin (voir encadré). Comanche 3, une simulation d'hélico militaire, et Armored Fist 2, une simulation de tank, tous les deux développés par Novalogic devraient être dotés de ce nouveau système. De son côté, Empire intégrera dans Flying Corps (conflits aériens lors de la Première Guerre mondiale) des zones entières de cartes extraites d'archives internationales : photos aériennes de villes, de zones de bataille... les fondus devraient apprécier ! Ils apprécieront sans doute aussi de pouvoir piloter un Albatross DIII, un Fokker Dr I Triplan ou un Camel, le tout dans un environnement en 3D (640x480) truffés d'ennemis dont l'intelligence artificielle a été améliorée (au regard de Dawn Patrol, leur précédent soft). Ouais, je sais, cela fait beaucoup d'infos en une seule phrase, mais je survole comme un fou, après tout le sujet s'y prête.

Restent Air Warrior 2 (Interactive Magic), plutôt esthétique mais qui semble loin d'être finalisé, 1943 : European Air War (Seconde Guerre mondiale), un soft attendu depuis longtemps que Microprose dissimule jalousement, et M.I.A (Warner In-



▲ Air Warrior.



▲ M.I.A.

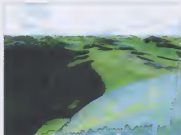
teractive), une simulation d'hélico pendant la guerre du Vietnam parsemée de scènes vidéos fictives mais « bouleversantes ». ■

DATE DE SORTIE

Armored Fist 2 - Novalogic - n.c.
Comanche 3 - Novalogic - n.c.
Flying Corps - Empire - octobre.
The Fokker - Interactive Magic - septembre.
1943 : European Air War - Microprose - n.c.
M.I.A. - Warner Interactive - septembre.

Voxel Space 2

Avec le nouveau Voxel, vos terrains deviennent plus fins (même de près), les couleurs plus « smooth », les horizons plus lointains... Voxel Space 2, l'essayer c'est l'adopter !



BERMUDA SYNDROME

**Disponible début juin
en version française*!**

*"Les décors splendides ne sont rien,
en comparaison de l'animation
des personnages et des monstres"*
(Hit Gen4)

*"Pour tout dire, c'est magnifique.
Tout cela nous a rendus éperdus
d'admiration. Sera-ce le nouveau
plus beau jeu du monde ?"*
(CD Loisirs)

*"Bermuda Syndrome est
à ce jour le meilleur jeu
de plateforme / aventure
disponible pour Windows"*
(Joystick)

• CD ROM PC

Windows 3.1 et Windows 95

• Inclus : un CD audio

"La Musique Symphonique"

*Dialogues en anglais sous-titres en français



A LABEL OF MUSICPARK ENTERTAINMENT

Package & artwork design © 1995 BMG Entertainment. All rights reserved.

© 1995 MusicPark Entertainment, a division of Polygram Multimedia.

Produktionsgesellschaft mbH, Germany. All rights reserved.

Brand names and product names are trademarks of their respective companies.

Developed by UMG Interactive Entertainment, a unit of BMG Entertainment

<http://www.musicpark.com/>

BMG
INTERACTIVE

Stratégie



▲ Deadlock.

Nous avons regroupé dans cette catégorie tous les jeux qui nécessitent la mise en œuvre de schémas de développement, de tactiques militaires, de stratégies de conquête, bref, d'une réflexion à moyen terme. Certains d'entre eux n'excluent pas des actions à court terme, rapides, presque réflexes (je pense ici à C & C et Warcraft II) mais, même dans ce cas, ces actions trouvent encore leur origine dans des principes tactiques.

GESTION

LIGNÉE : SIM CITY (MAXIS), THEME PARK (BULLFROG), MACHIAVELLI THE PRINCE (MICROPROSE), ETC.

Dans ce genre de jeux, le joueur doit élaborer une stratégie de croissance, observer certains paramètres d'évolution et mettre en œuvre des procédures techniques. Sont également rattachés à cette catégorie les jeux structurés autour d'échanges marchands genre « j'achète et je revends plus cher ailleurs ».

Trois produits seulement : **Capitalism** (Interactive Magic), un soft en vahie de paramètres économiques et

▼ Citizens.



Ceux qui ont découvert avec ravissement C & C et Warcraft II seront ravis d'apprendre que les éditeurs s'intéressent de plus en plus à ce genre de jeux.

Certes, pour l'instant, ils n'innovent pas des masses, mais demain...

financiers, **Star Trader** (Mindscape), un jeu d'échanges galactiques non dénué d'une dimension wargame et, plus amusant, **Citizens** (Microprose), une sorte de Theme Park dans lequel vous devez veiller à satisfaire les besoins de chacun de vos citoyens en les observant dans la rue, en suivant leurs parcours de vie, en lisant dans leurs pensées, bref, en vous mêlant de ce qui ne vous regarde pas.

DATE DE SORTIE

Capitalism - Interactive Magic - Juin.
Star Trader - Mindscape - Juin.
Citizens - Buckwater Affairs - Microprose - n. c.

WARGAME «TOUR PAR TOUR»

LIGNÉE : X-COM (MICROPROSE), BATTLE ISLE (BLUEBYTE), ALLIED GENERAL (SSI), ETC.

Parfois dotés d'une grosse partie gestion, ces softs reposent sur le principe de l'alternance entre joueurs. Ainsi, pour prendre un exemple, les humains vont jouer les premiers puis ce sera au tour des aliens. Il en est de même pour les bons et les méchants, l'œuf et les épinards, les « A » et les « B », les Spiru et les Zorglub, les... **BLAOURCH** (Ndlr : désolé, nous avons dû l'abattre au RPG. Le reste du reportage avec un autre rédacteur). Euh, oui, toutcelapourdire (excusez moi mais un morceau de bidoche bloquait la barre espace) que le genre attirant surtout les nostalgiques des wargames « plateaux », il ne se développe pas, et cela malgré un passage

normal vers des graphismes SVGA plus agréables à l'œil (cuh... à propos d'œil, c'est quoi ce truc sur le pavé numérique). Pourtant, **Offensive** (Ocean) se propose, avec une interface et des principes de jeu simples, de mettre le wargame (Seconde Guerre mondiale) à la portée de tous tandis que **Risk** (Hasbro), le jeu de plateau édité jadis par Kenner Parker, sera prochainement adapté sur PC, avec plein de zoulies scènes de combat en 3D.

Quant au genre « Civilization », il fait lui aussi des émules avec **Deadlock** (Warner Interactive/Accolade) et **Fragile Allegiance** (Gremlin), l'action de ces deux softs se déroulant dans un avenir lointain, sur des planètes également lointaines. À noter que si tous les deux sont superbes (SVGA) et offrent la possibilité de jouer en réseau, seul le premier intègre d'emblée une intéressante option Internet.

DATE DE SORTIE

Offensive - Ocean - juillet.
Risk - Hasbro - n. c.
Deadlock - Warner Interactive/Accolade - juin.
Fragile Allegiance - Gremlin - automne 96.

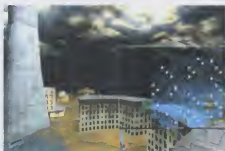
WARGAME «TEMPS RÉEL»

LIGNÉE : SYNDICATE (BULLFROG), COMMAND & CONQUER (WESTWOOD STUDIO), WARCRAT II (BLIZZARD), ETC.

Depuis le succès hallucinant de Command & Conquer et de Warcraft II, les clones se multiplient à grande vitesse. Ainsi **Enemy Nations** (Viacom/CIC), reprend le même principe mais avec un scénario différent, une orientation on-line affirmée et des graphismes SVGA... ce qui d'ailleurs, risque d'en faire un jeu assez différent. Toujours en SVGA, **Dominion** (7th Level) ne sera ni plus ni moins qu'un Command & Conquer dans un univers « robots de combats ». Dans un autre registre, **Siege** (Telstar), un jeu médiéval dont on sait assez peu de chose, devrait alterner wargame en temps réel et phases d'arcade (genre cling à l'épée et/ou blaucm à la catapulte). Enfin, **Z** (Warner Interactive/Bitmap Bro-

Chaosphere

Terratools est une équipe de développeurs allemands spécialisés dans la 3D professionnelle (pour la télévision et le cinéma). Il était donc logique que tôt ou tard, ils se lancent dans le jeu vidéo. La surprise vient de leur maîtrise de la programmation, puisque Chaosphere est, à ce jour, ce que nous avons vu tourner le plus rapidement sur un PC. Le jeu en lui-même se rapproche d'un Command & Conquer... si ce n'est que le monde est représenté en 3D. Vous observez le terrain comme bon vous semble à partir de votre base, et vous pouvez commander des troupes au sol ou dans les airs. Mieux encore, à tout moment, un clic souris permet de rentrer dans n'importe quel appareil, et même de le diriger. Dans ce cas, le jeu bascule un instant dans le domaine de l'arcade, mais pas de panique, la stratégie prime.



thers), le jeu de conquête éclair dont nous avons à peu près tout dit, devrait bientôt sortir, ce qui constitue quand même une assez bonne nouvelle.

La lignée « Syndicate » (Bullfrog), avec sa perspective 3D isométrique, connaît elle aussi de multiples prolongements avec **Deadline** (Psygnosis/Millennium), un jeu dans lequel vous dirigez/managez un commando anti-terroriste, **Gender Wars** (Funsoft/SCI), une lutte acharnée entre hommes et femmes, et **Super Heroes** (Microprose), un combat entre... super héros.

Par ailleurs, **Destiny** (Interactive Magic), proche de Civilization (course à l'évolution), se présente comme un jeu jouable en solo, network et modem, mais en 3D temps réel !

Enfin, pour ceux qui désespéraient de pouvoir jouer à **Warhammer Fantasy Battle** (Mindscape) sous Windows 3.1, la version « avant Win95 » devrait bientôt s'afficher dans votre magasin micro préféré.

DATE DE SORTIE

Destiny - Narbonne - Viacon/CIC - n.c.
Deadline - 7th Level - juillet/août.
Super Heroes - Tebstar - fin 96.
Gender Wars - Warner Interactive/Billboard Brothers - juillet.
Chaosphere - Psygnosis/Millennium - juin.
Gender Wars - Funsoft/SCI - juillet/août.
Super Heroes - Microprose - n.c.
Destiny - Interactive Magic - juin.
Warhammer Fantasy Battle - n.c.

ring (Microprose), très fidèle au jeu de cartes de Wizards of The Coast, donc très beau ; **Tracer** (7th Level), un jeu de réflexion rapide en 3D isométrique dans lequel vous devez progresser en appariant des dalles de couleurs ; **Joe's Apartment** (Viacon/CIC), un soft complètement fou inspiré d'une série américaine (voir encadré) et, enfin, **Chaosphere** (Warner Interactive/Terratools) qui s'annonce déjà comme un produit phare de la rentrée (voir encadré). ■

DATE DE SORTIE

Chaosphere - Hasbro - n.c.
Joe's Apartment - Microprose - n.c.
Tracer - 7th Level - juin.
Joe's Apartment - Viacon/CIC - septembre.
Chaosphere - Warner Interactive/

Joe's Apartment

Le film va sortir en septembre, le jeu devrait suivre, et il est fort probable que les deux remporteront un énorme succès. Mais peut-être avez-vous déjà vu à la télé cet hilarant extrait dans lequel des milliers de cafards s'effondrent sur la donzelle que Joe tentait de séduire ? Non ? Et, bien, ne croyez pas que nous soyons dans la quatrième dimension, Joe vit en osmose avec ses cafards, il était donc normal que ces derniers s'intéressent de près à sa nouvelle conquête et fassent basculer le plafonnier à partir duquel ils mataient avidement la situation (un large décolleté assez affriolant).



Dans le jeu, vous serez Joe et devrez gérer au mieux la sécurité, le confort et la propagation de vos nouveaux amis. Je sens qu'on va rire.

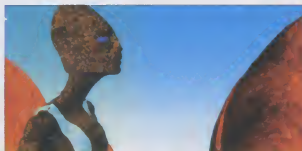
LES INCLASSABLES

Encore et toujours des inclassables avec **Cluedo** (Hasbro), une adaptation très « vidéo » du célèbre jeu de Parker ; **Magie The Gathe-**



Aventure

Houlà, quelle masse de produits ! Beaucoup de jeux d'aventure, de tous les genres, de tous les styles, truffés de notables évolutions... l'année 96 sera très « aventure » ou ne sera pas !



▲ Martian Chronicle.

AVENTURE/ACTION

LIGNÉE : ALONE IN THE DARK (INFOGRAMES), BIOFORGE (ORIGIN), FADE TO BLACK (DELPHINE SOFTWARE), ETC.

Cette catégorie du genre « aventure », en pleine expansion, a bénéficié d'une multitude d'apports techniques et esthétiques dont nous pourrions bientôt profiter, et cela dans la joie et la bonne humeur. Les personnages et créatures abandonnent leurs contours ronds/cubiques pour adopter des formes plus fines, plus conformes aux canons morphologiques actuels. Les animations deviennent de plus en plus réalistes et diffèrent plus nettement d'un person-



▲ Sato City.

nage à un autre (un démon ne se déplace pas comme un zombie, ni un homme comme une femme) grâce, entre autres, à la technique « motion capture » (euh... et pour les zombies ?). Les textures « matière » (métal, pierre, bois, tissus, etc.) se généralisent, avec des effets d'ombre et de lumière souvent gérés. Les mouvements de caméra (changement de plan, plongées et contre-plongées, etc.) ne reposent plus exclusivement sur la position de votre personnage dans un lieu (telle position = tel plan, comme dans Bioforge) mais dépendent plus directement de ses actions, d'où une mobilité et un dynamisme du cadrage qui va au-delà de ce qui se fait aujourd'hui dans les (bons) films d'action.

Bref, demain, vous allez voir débarquer sur vos moniteurs une masse impressionnante de jeux d'aventure/action dont la plupart s'annoncent époustouffants, passionnants et dotés d'une bonne jouabilité. À commencer par **Tomb Raider** (US Gold/Core Design) qui semble à lui seul résumer toutes les avancées techniques du genre et **Death Trap Dungeon** (US Gold/Core Design) dont on espère beaucoup que le ramage se rapporte au plumage (voir encadrés). Citons également **Aeon Flux** (CIC/Viacom/Cryo), un jeu structuré par missions-niveaux comme dans **Fade To Black**... sauf que vous y incarnerez une jeune femme au look très

« cuir » ; **Sato City** (Merit Studios), un cyber-thriller aux graphismes stupéfiants ; **Snow Crash** (CIC/Viacom), une plongée dans un monde virtuel très mal fréquenté et enfin **The Divide : Enemies Within** (CIC/Viacom), une aventure dans laquelle vous devez récupérer votre coéquipier perdu dans l'espaââââ.

DATE DE SORTIE

Crash Bandicoot : US Gold - novembre.
Crash Team Racing : US Gold - septembre.
Crash Bandicoot 2 : CIC/Viacom/Cryo - novembre.
Crash 3 : Merit Studios - automne 96.
Crash 4 : CIC/Viacom - septembre.
Crash Team Racing 2 : US Gold - C/C/Viacom - novembre.

AVENTURE MYSTIENNE

LIGNÉE : MYST (BRODERBUND), FRANKENSTEIN (INTERPLAY), SHIVERS (SIERRA), ETC.

Il existe une catégorie « Myst » : une vue subjective avec déplacement step by step (saut d'un écran à un autre), superbe environnement en 3D texturée, inventaire réduit (souvent un seul objet), énigmes logiques mobilisant des indices dispersés dans l'espace et/ou le temps, solitude agossante et mystérieuse (donc pas ou peu de dialogues), univers fascinant à haute teneur en dépaysement on-

Death Trap Dungeon

Directement inspiré par un « livre dont vous êtes le héros » écrit par Ian Livingstone, l'auteur du célèbre Sorcier de la Montagne de Feu, ce jeu d'aventure/action développé par Domark va sans aucun doute créer l'événement. En effet, il ne se contente pas de présenter les mêmes qualités que **Tomb Raider** au niveau « gestion de caméras » mais en se situant dans un monde médiéval fantastique, il offrira également au joueur la vision cauchemardesque de démon, dragon et morts vivants aux animations spectaculaires. Alors, certes, nous n'avons pas pu évaluer la jouabilité de ce soft présenté en démo tournaute, mais si elle s'avère à la hauteur de celle de **Tomb Raider**, **Death Trap Dungeon** risque de faire mal... très mal.



▲ **Timelapse.**



▲ **Snow Crash.**



▲ **The Divide : enemies within.**

rique. Si cette veine a été largement exploitée hier, ce type de jeux d'aventure semble moins attirer les éditeurs aujourd'hui. Dans le genre, on devrait pourtant atteindre des sommets avec **Lighthouse** (Sierra), un jeu d'aventure qui s'inspire largement de l'univers mystique tout en le prolongeant admirablement (voir encadré), ainsi que **Timelapse - Ancient Civilizations** (Philips/GTE Entertainment), un fascinant périple au cœur des civilisations égyptienne, maya et anasazi (ancêtres des Hopi et Zuni, indiens d'Amérique (Note d'Olivier : cela va dire beaucoup de choses aux amateurs de X-Files).

Tomb Raider

Ce jeu d'aventure/action conçu par Core Design s'annonce bien, et même très bien. Et pas seulement parce que, en 3D vue extérieure, vous pourrez contempler les formes sculpturales de l'« Indiana Jane » que vous incarnerez, mais parce que ce soft a été entièrement pensé pour apporter au joueur un maximum de confort ludique ainsi qu'une profusion d'impacts visuels. En effet, s'il appréciera sûrement le réalisme des animations et la beauté des décors, le joueur sera littéralement sidéré par la gestion « caméra » de Tomb Raider : chaque action engagée entraîne un ajustement automatique et optimal de l'angle de vue ! L'héroïne court en brandissant un gun de la main droite ? Le cadrage se déplace sur la gauche pour mieux laisser voir ce qu'elle vise. Elle regarde en haut ? La vue recule en contre-plongée découvrant ainsi une immense et superbe grotte aménagée. Saute-t-elle ? La caméra la suit dans son élévation puis s'arrête et se décale pour mieux voir sa réception sur le sol, un genou à terre. C'est efficace, impressionnant, dynamique, vivant et surtout, d'une parfaite jouabilité. Bref, dire qu'on attend ce jeu d'aventure/action est un pâle euphémisme, on le guette fébrilement.



▲ **Aeon Flux.**

Toujours dans la série « univers étranges et mystérieux », devrait également sortir **The Martian Chronicles - Adventure Game** (CIC Vidéo / Simon & Schuster Interactive), un jeu inspiré des Chroniques Martiennes qui, si tout se passe bien, pourrait bien connaître le même succès que le livre dans les collèges et lycées, R. Bradbury étant pratiquement le seul auteur de SF à avoir franchi les portes de l'institution scolaire.

DATE DE SORTIE

Lighthouse - Sierra - juillet/août.
Vieillesse - Ancient Civilizations - Philips
 - automne.
The Martian Chronicles - CIC
 - juillet/août.





▲ Synnergist.

MOVIE ADVENTURE

LIGNÉE : DAEDALUS ENCOUNTER (VIRGIN), PHANTASHAGORIA (SIERRA), ETC.

Cette catégorie se distingue par la présence de nombreuses scènes non interactives, de type filmique ou dessin animé, qui agrémentent systématiquement le jeu, donnant à l'ensemble une unité cinématographique. Souvent dotés d'une intrigue linéaire, les aventures filmiques proposent généralement deux modalités de progression au joueur : une gestion opportune de l'inventaire et/ou la résolution de « puzzles ». Bizarrerie : alors qu'on pouvait s'attendre à une explosion du genre, ce dernier était peu représenté à l'E.C.T.S. Cela ne signifie pas que la vidéo soit absente des jeux d'aventure, loin de là, mais les éditeurs semblent encore préférer de vrais jeux enrichis de scènes filmiques plutôt que des films agrémentés de phases de jeu... à moins, bien sûr, qu'on ne nous ait présenté que les plus prometteurs du genre. Outre *Urban Runner*, le thriller speedé de Sierra, on attend en effet avec une impatiente fébrilité *Une Poupée pleine aux As* (Philips/Beam Software), un soft emprunt d'une am-



▲ Zombierville.



▲ Hanna Barbera.

bianche « polar » très prononcée (façon James Ellroy) et *Hanna Barbera* (Ocean), un jeu dans lequel vous aurez le plaisir de retrouver Satanus, Fred Flintstone et même Scoubidou, bidooooooooo !

DATE DE SORTIE

Urban Runner - Sierra - Juin.
Une poupée pleine aux as - Philips - octobre.
Hanna Barbera - Ocean - n. c.

ADVENTURE TRADITIONNELLE

LIGNÉE : THE DIG (LUCAS ART), GABRIEL KNIGHT 2 (SIERRA), SHANNARA (VIRGIN), ETC.

Attention, aventure traditionnelle ne signifie pas sans imagination ou sans nouveauté ! Cette catégorie regroupe simplement tous les softs qui répondent, comme les tous premiers jeux du genre, à deux critères précis et cela quelque soit le style adopté (classique, toons, BD, etc.) ou le mode graphique mis en œuvre (dessins, images en 3D, photos digitalisées). *Primo*, qu'il soit ou non présent à l'écran, le personnage incarné se déplace et agit à travers un ensemble de plans fixes. *Secundo*, le joueur progresse dans l'intrigue à travers deux modalités : en discutant avec moult individus et en utilisant (avec pertinence) divers objets préalablement ramassés. Si on en juge par la quantité des produits présentés répondant à ces critères, le genre, loin



▲ Une Poupée pleine aux As.

Down in the Dump

Développé par Haiku Studio, ce jeu entièrement en 3D gavé de scènes cinématiques risque de complètement vampiriser le public porté sur les jeux d'aventure traditionnels. Débordant de dialogues teints d'humour « non-sense », truffé de situations (et d'animations) comiques, cette histoire de famille Fenouillard échouée dans une décharge publique nous a séduit à plus d'un titre. Graphismes très originaux (genre « les Crados » en 3D), interface confortable, scènes cinématiques hallucinées, et humour omniprésent... on l'attend plus qu'impatiemment (oserais-je hasarder un « poil aux dents » ? Allez, non).



▲ Star System.



▲ Urban Runner.



▲ Ace Ventura.



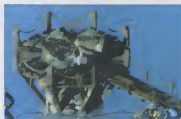
▲ Bud Tucker in Big Trouble.

des univers de référence proposés : polar, SF, médiéval fantastique, horreur, cartoons... il y en aura pour tout le monde ! Shootez-vous à **Synnergist** (21 First Century) dont l'intrigue se déroule dans une mégapole pourrie par la criminalité. Traînez vos guêtres du côté de **Philip Marlowe : Private Eye** (CIC Vidéo/ Simon & Schuster Interactive), une aventure polaire dans un style graphique très BD. Téléportez-vous vers **Star System** (Telstar/Twilight), un jeu qui vous propose tout simplement de voyager dans le passé pour éviter l'extinction de l'espèce humaine. Partez en croisade dans **Vanished Powers** (Ocean), un soft en 3D isométrique qui vous plongera au cœur d'une intrigue très arthurienne (Roi, Princesse, magie et quête d'un objet mystique). Galopez en direction de **Kingdom O'Magic** (Funsoft/SCI), une aventure médiéval comique dont on attend toujours la version française. Visitez **Zombierville** (Psygnosis) dont l'intrigue proche de celle de *La Nuit des Morts Vivants* (un très grand film de Romero) et les graphismes 3D hauts en « coulure » risquent de vous putréfier... pétrifier. Zigomez avec **Down in the Dump** (Philips/ Haiku Studio), un soft délirant entièrement en 3D dont l'action se situe dans une décharge publique (voire encadré). Dévorez **Orion Burger** (US Gold), une *toons adventure* dans laquelle vous devez éviter d'être transformé en hamburger pour alien. Incarnez le personnage déjanté de **Ace Ventura** (7th Level) dans une aventure complètement loufoque. Sauvez - par ordre de difficulté - un scientifique, le monde et la virginité

LightHouse



Aussi beau que *Myst* mais plus « animé », plus conforme aux attentes actuelles en matière de zoulles scènes cinématiques (plus, toujours plus), **LightHouse** devrait ravir tous ceux qui, s'étant longuement adonnés au soft de Broderbund, désespéraient de revivre une aventure aussi enchanteresse. L'intrigue commence par un baby-sitting qui tourne mal : l'innocent bébé dont vous aviez la charge est enlevé. Jusque là, vous ne voyez aucun lien avec *Myst* et c'est normal, mais si j'ajoute que vous le gardiez dans un phare érigé sur un îlot (les îles, cela ne vous dit rien ?), que d'étranges créatures ailées à l'ossature métallique semblent impliqués dans le rapt, que les décors extérieurs et intérieurs - entièrement en 3D - dégagent une trouble atmosphère d'étrangeté et de mystère... vous hurlez alors « ça va être génial », et il y a de fortes chances que vous soyez dans le vrai.



▲ Vanished Powers.

de votre grande sœur dans **Bud Tucker in Double Trouble** (Funsoft/ Merit Studios). Quel choix, non ? Bon, pour la grande sœur, nous en avons rajouté, mais quand même ! ▶

DATE DE SORTIE
Synnergist - 21 First Century - juillet.
Philip Marlowe : Private Eye - CIC Vidéo - juillet/août.
Bud Tucker - Telstar - début 97.
Vanishing Powers - Ocean - juillet.
Kingdom O'Magic - Funsoft - septembre.
Zombierville - Psygnosis - septembre.
Down in the Dump - Philips - fin 96.
Orion Burger - US Gold - septembre.
Ace Ventura - 7th Level - juillet/août.
Bud Tucker in Double Trouble - Funsoft - n.c.



NORMALITY

Rebelle toi pour la bonne cause



PC-CD Rom

Versión Française



SafeCraker

Comment récupérer un document compromettant ? SafeCraker tient la réponse : retrouvez le coffre-fort dans lequel il se trouve puis piétinez-le, déchiquetez-le, brûlez-le et bouffez les cendres ! Bon, avant d'en arriver à cette satisfaction orgasmique, il va quand même falloir vous infuser une série d'énigmes pas piquées des hannetons. Cela dit, le principe est connu et éprouvé, pas de surprise en vue... ah si, pardon, le Quicktime VR ! Grâce à cette technique, même si vos déplacements s'effectuent toujours par saut (c'est-à-dire où l'ont prévu les développeurs), vous pouvez regarder l'environnement 3D qui vous entoure avec une totale liberté (en bas, en haut, à gauche, partout) puis agir directement sur les objets qui arrêteront votre regard, le tout à l'aide de la souris. Sympa non ? Et puis ça change des plans fixes du genre Myst...



LES INCLASSABLES

Et pour finir, une série de jeux d'aventure qui semblent n'avoir été conçus que pour détruire tout effort de catégorisation : les inclassables.

Monty Python's Quest for the Holy Grail (7th Level) est en fait l'adaptation du film *Sacré Graal* en version ludique déjantée. Le principe semble assez similaire à celui d'un jeu d'aventure classique mais, par décret du Roi, un soft inspiré des Monty Python est inclassable, forcément inclassable. **Hopkins F.B.I** (SCI) combine des phases d'aventure traditionnelle (mouais...) et des phases à la Doom (re-mouais...). **SafeCraker** (Warner Interactive), plutôt classique, doit sa place dans les inclassables à la nouvelle technique d'affichage qu'il utilise : le QuickTime

▼ DJ Fresh.



▲ Azrael's Tear.



▲ Monty Python's...



▲ Sentient.

me VR (voir encadré). **Realms of The Haunting** (Gremlin), une lutte contre le retour des ténébres, et **Azrael's Tear** (Mindscape), une « quête du Graal », sont dotés d'une interface de type « Ultima Underworld » avec des déplacements libres en 3D subjective. **DJ Fresh** (Telstar/Abstract Studios) se présente, lui, comme une sorte de Krafon et Xunk ou de Cadaver (deux anciens jeux en 3D isométrique) dans un monde



▲ Realms of the Haunting.



▲ Star Trek Generation.

complètement fantaisiste, le joueur devant tout à la fois combattre et résoudre diverses énigmes pour progresser. **Spycraft** (Activision), une enquête au sein de la C.I.A., est entièrement structurée autour de petits jeux de réflexion (utilisation de techniques d'investigation) agrémentés de quelques rares séquences d'action. **Star Trek Generation** (Microprose), qu'on attend déjà depuis un certain temps, mêle aventure en 3D subjective et vol spatial. Enfin, **Sentient** (Psygnosis), propose au joueur d'enquêter au sein d'une station orbitale dans laquelle tous les personnages, dotés d'une personnalité, se déplacent, discutent entre eux et comptent dans votre dos. Vous devrez donc discuter mais également écouter aux portes, et ça, vous allez adorer ! ■

DATE DE SORTIE	
<i>Monty Python's Quest for the Holy Grail</i>	- 7th Level - juin.
<i>Blackbox 100</i>	- SCT - fin 96.
<i>DJ Fresh</i>	- Warner Interactive - août.
<i>Realms of the Haunting</i>	- Gremlin - automne 96.
<i>Azrael's Tear</i>	- Mindscape - juin.
<i>Star Trek Generation</i>	- Microprose - n.c.
<i>Spycraft</i>	- Activision - juin.
<i>Sentient</i>	- Psygnosis - octobre.

ABONNEZ-VOUS À GEN4

26 F LE NUMÉRO SEULEMENT AU LIEU DE 38 F



Entrez dans l'espace intersidéral des jeux micro

ET EN PLUS, GRÂCE À L'ABONNEMENT :

- ➡ Je reçois mon magazine où je veux.
- ➡ Je ne subis pas les augmentations.
- ➡ Je gagne du temps ET de l'argent :
30% de réduction sur le prix de vente au numéro.

(CD-Rom livré sous pochette souple.)

OUI, je m'abonne à Génération 4
accompagné de son CD-Rom
pour 11 numéros au tarif exceptionnel de :

290 F (au lieu de 418 F)

➡ étranger : 370 F

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville : Pays :

Je paye par : ☐ chèque bancaire ☐ mandat lettre

Date :

☐ virement postal pour l'étranger (n° de compte 0147899R020)

Signature (des parents pour les mineurs)

☐ CB exp. fin :/.....

Coupon ou photocopie à renvoyer accompagné de votre règlement à :
Abonnement Génération 4, 36 rue de Picpus, 75012 Paris. (Tél. : 43 42 00 60)

Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés étant traités informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/76 peut s'exercer auprès de notre Service Abonnements. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit.

Une nouvelle notation est une mini-révolution, surtout lorsqu'il s'agit de passer d'un système de pourcentages à un système d'étoiles. Dorénavant, dès qu'un jeu a des étoiles, il est considéré comme « valable » par la rédaction. Par contre, s'il a une bombe, vous pouvez oublier le produit... Pour vous y retrouver, voici une équivalence approximative étoiles/pourcentages :

Bombe : Moins de 50 % À oublier
 ★ : De 50 à 69 % Faut voir...
 ★★ : De 70 à 79 % Pas mal
 ★★★ : De 80 à 84 % Bon
 ★★★★ : De 85 à 89 % Très bon
 ★★★★★ : De 90 à 94 % Excellent
 ★★★★★★ : Plus de 95 % Mythique

TOP DU MOIS		ÉRIC	FRÉDÉRIC	DIDIER	OLIVIER
NORMALITY	HIT	★★★★	★★★★	★★★	★★★★
DEUS	HIT	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
WARCRAFT 2	HIT	★★★★	★★	★★★★	★★★★
SETTLERS 2	HIT	★★★★	★★★	★★★★	★★★★
WITCHAVEN 2	HIT	★★★	★★★	★★	★★★
WORLD RALLY FEVER	HIT	★★	★★★	★★★★	★★★
SFPD HOMICIDE	HIT	-	★★★	★★	★★★
STARFIGHTER 3000		★★	★★	★★	★★
AFTER LIFE		★★	-	★★	★
SECRET MISSION		★★	-	★★	★★

LA RÉDAC EN FOLIE

Ce mois-ci, la rédac a trouvé un nouveau prétexte pour torcher le bouclage : l'arrivée de la version finale de Duke avec celle de nouveaux pigistes innocents...



Stéphane Lavoisard, poste restante

Depuis que Stéphane s'occupe des hors-séries CD Charme, la rédaction se posait quelques questions... Hors, Julot, notre secrétaire de rédaction adoré, reçoit un jour un pli anonyme contenant un CD-Rom de c... charme, lui qui n'a jamais de courrier ! Soudain, Stéph se précipite sur l'infortuné et lui arrache le CD des mains en hurlant « C'est à moi ! C'est à moi ! ». Maintenant tout est clair : Stéph se sert honteusement de nous comme boîtes à lettres pour recevoir ses CD préférés... Depuis qu'il est banni de la rédac, il se console en jouant à Duke Nukem 3D et Normality.

Éric Ernaux, joue les Gulliver

Depuis sa dernière visite médicale, la vie d'Éric a complètement changé. Rendez-vous compte, en passant sous la toise il eut la surprise de lire 1m 80, alors qu'il pensait piétiner à 1m 78 ! Aussitôt, il a fait refaire sa carte d'identité, son permis et son passeport pour officialiser son nouveau statut. Chaque fois qu'il parle à quelqu'un, il le toise maintenant de haut, très haut, sauf peut-être Olivier qui le ramène à une échelle de valeurs plus réaliste... Malgré tout, il persévère en se prenant pour Gulliver à Deus, et rétrécit tout le monde à Duke Nukem 3D.



Cédric Gasperini, et un bizuth, un !

À la rédac, l'arrivée d'un nouveau pigiste tout beau tout frais est toujours un grand moment d'émotion. Ainsi Cédric, après avoir testé Witchaven 2, eut le malheur de nous avouer qu'il préférerait largement Duke Nukem 3D. L'inconscient. Aussitôt, Olivier, Éric et Fred lui ont proposé une petite partie en réseau, en toute fraternité. Pour résumer l'horreur, pendant deux heures le pauvre Cédric s'est fait virtuellement rétrécir, glacer, éparpiller, écharper, et sauvagement piétiner. Pour soigner son orgueil flétri, Cédric s'entête encore à jouer à Duke et Witchaven 2.

BOULANGER

Cette rubrique vous est présentée
en partenariat avec les magasins Boulanger.

TOP JEUX DE RÔLE

N° 83	Stonekeep
N° 83	Entomorph
N° 84	Anvil Of Dawn
N° 82	Thunderscape
N° 80	Dungeon Master 2

Interplay	★★★★
S.S.I.	★★★★
New World Comp.	★★
S.S.I.	★★
Interplay	*

TOP SIMULATION

N° 87	Warbirds
N° 82	EF 2000
N° 80	Mechwarrior 2
N° 88	ATF
N° 86	Silent Thunder

L. Creations	★★★★
Ocean	★★★★
Activision	★★★★
Electronic Arts	★★★
Sierra	★★★

TOP STRATÉGIE

N° 88	Civilization 2
N° 85	Warhammer Battle
N° 84	Warcraft 2
N° 83	Steel Panthers
N° 80	Command & Conquer

Microprose	★★★★
Mindscape	★★★★
Blizzard	★★★★
SSI	★★★★
Virgin I.E.	★★★★

TOP ACTION

N° 87	Duke Nukem 3D
N° 86	Wing Commander IV
N° 83	Rayman
N° 82	Worms
N° 79	Hi-Octane

US Gold	★★★★★
E. A. / Origin	★★★★★
Ubi Soft	★★★★★
Ocean	★★★★★
Electronic Arts	★★★★★

TOP SPORT

N° 82	Destruction Derby
N° 81	The Need For Speed
N° 86	Manic Karts
N° 83	Sensible WOS
N° 78	Virtual Pool

Psygnosis	★★★★★
Electronic Arts	★★★★★
Virgin	★★★★★
Time Warner I.	★★★★★
Interplay	★★★★★

TOP ADVENTURE

N° 87	Chronomaster
N° 86	The Dark Eye
N° 85	The Beast Within
N° 85	Les Guignols
N° 83	The Dig

US Gold	★★★★★
Warner I. E.	★★★★★
Sierra	★★★★★
Canal +	★★★★★
LucasArts	★★★★★

STÉPHANE	RÉDACTEUR GEN4	Page
★★★★	★★★★	P 102
-	★★★★	P 96
★★★★	★★★★	P 108
-	★★★★	P 114
★★★	★★★★	P 118
★★★	★★★★	P 130
-	★★★★	P 126
-	★★★	P 124
★	★★★	P 122
-	★★★	P 128

Frédéric Marié, frère d'arme

Fred est intenable depuis l'arrivée à la rédaction d'un compatriote breton. Longtemps isolé face à l'invasion normande personnalisée par notre auguste maquettiste, il a accueilli le nouveau venu avec moult chants folkloriques, crêpes au Grand Marier et autres spécialités alcoolisées qui brûlent l'estomac. Pendant des jours, ils ont échangé blagues salaces en original et clin d'œil complices. Seule ombre au tableau ce frère de sang est un xd@#! de consoleux... Pour faire face à cet affreux coup de sort, Fred se défoule avec la version finale de Duke et de SFPD Homicide.



Olivier Canou, Bulldozer bondissant

Comme chaque année, Olivier se prépare fébrilement au grand marathon du salon de l'E3. Ainsi, il envoie ses pigistes lui chercher divers accessoires de survie : couteau de Rambo, patins à roulettes, baume pour les pieds et pain d'épice pour son goûter. Pour parfaire sa condition physique, il emmène aussi chaque matin ses rédacteurs faire un footing à travers les locaux de la rédaction, brandissant fièrement un fanion Gen4 et ahanant des chansons de Marines. En attendant le grand départ, il peaufine ses techniques de survie en jouant à Deus et Duke Nukem 3D.

Didier Latil, abuse du Pastis

Depuis que Didier est parti se prélasser dans le Sud, on a pu noter un certain relâchement dans son travail. Pas dans la quantité ni la qualité, non, mais l'appariation de termes de plus en plus... crus laissent penser qu'il fonctionne maintenant plus au Pastis 51 qu'au Coca-Cola light. Ainsi, sur la fusion Infogrames-Ocean, il proposait fièrement un titre primesautier où un tatou s'adonnait à certaines pratiques sexuelles sur un dauphin... Eh oui, nous aussi, ça nous désole. Quand même, dans ses rares moments de lucidité, Didier rêve qu'il joue à Normality et Deus.



Deus

Le joyau de Silmarils

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : SILMARILS.

GENRE : SIMULATION D'AVENTURE.

DATE DE SORTIE : DISPONIBLE.

PRIX : ENVIRON 350 F.

CONFIG. MIN. : 486 DX2-66,
8 Mo, CD 2X.

*Ce n'est pas tous les
jours qu'un nouveau
genre de jeu, riche en
innovations, arrive sur
nos écrans ! À la fois
jeu d'aventure,
doom-like, jeu de rôle
et simulation de survie
en terrain hostile,
Deus risque fort
d'étonner les joueurs
les plus blasés.*



Oh, mais tu as de
grandes dents !
Serait-ce pour mieux
me manger ? En
attendant, bouffe !
C'est du pruneau !

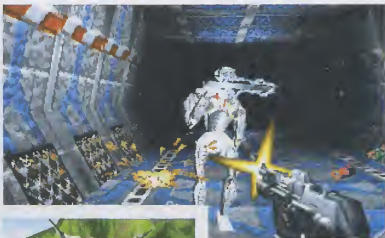


La petite maison ►
dans la prairie...
Le loyer est
pas cher, mais
attendez de voir
le proprio...



MÊME SI Deus est un jeu très réaliste qui propose une gestion complète du corps humain, il n'est heureusement pas question d'incarner un freluquet asthmatique capable de s'enrhumer au moindre courant d'air. Certes, vous devrez surveiller votre petite santé, mais comme vous êtes un chasseur de primes rompu à toutes les techniques de survie, vous serez largement capable de faire face aux situations les plus critiques... Et rassurez-vous, il y en aura. Nous sommes en 2165. L'Alien World Exploration, un organisme militaire chargé d'explorer les planètes inconnues, s'est rendu compte que les criminels les plus dangereux prenaient la fâcheuse habitude d'échapper à la justice en se réfugiant sur des planètes fraîchement découvertes. Au lieu de les laisser prendre une retraite paisible, l'AWE, pas commode, a décidé de les mettre hors d'état de nuire par les Deus, des mercenaires surentraînés. Vous appartenez évidemment à ce corps d'élite, et vous êtes envoyé sur Alcibiade dans le but d'éliminer les dangereux terroristes qui s'y sont réfugiés.

Voici sans aucun doute votre toute première victime. N'oubliez pas de fouiller la case ▼ derrière lui.



Dans la base, vous aurez aussi ▲ affaire à des robots. Visez juste, ne faites pas comme moi !



► Sous ce masque de bête se cache le chef des cannibales. Vous trouverez une cassette dans ses affaires ! High-tech, le mec !

Parachuté au milieu d'une jungle hostile, avec une trousse à pharmacie succincte, un ordinateur de bord, un petit kit de survie et quelques objets, vous allez rapidement vous apercevoir que votre mission n'est vraiment pas gagnée d'avance. Premier objectif : lutter à coups de poings contre un punk pour lui faucher son poignard. Deuxième objectif : compléter votre trousse à pharmacie et récolter de la nourriture en fouillant les environs. Une fois remis de vos émotions, l'heure de l'exploration sonnera et vous n'aurez plus qu'à vous jeter courageusement dans l'aventure.

Même pas mal ! Aie...

Quelle surprise ! D'abord, si le système de combats et de déplacement est emprunté aux doom-like (3D subjective, possibilité de lever et baisser la tête, de sauter, de ramper), vous allez vite vous apercevoir que la gestion physiologique de votre personnage ne ressemble à rien de connu. Pas moins de trois écrans permettent de garder votre santé physique et morale au beau fixe : l'ordinateur vous informe sur votre état général (température, tension artérielle, anxiété, fatigue, douleur, etc), la trousse à pharmacie met à votre disposition un véritable arsenal médical (seringue, bandages, garrots, anesthésiants, sérum, médicaments divers) et un « vestiaire » vous permet de changer de tenue en fonction de la température extérieure... Parce qu'en plus, monsieur est douillet et lorsqu'il n'écoute pas sa maman et qu'il oublie

de se couvrir, monsieur attrape des angines ou des rhinites !

Mais rassurez-vous, Deus n'est pas réservé aux étudiants en médecine : si, comme moi, vous ne savez pas à quoi peut bien servir l'hypotenseur ou l'atropine, le manuel vous l'expliquera très bien. Et oui ! Fini les combats bourrins et les médikits : désormais, vous devrez soigner vos blessures et vos maladies, comme tout le monde ! Non mais.

Même si les combats sont les situations les plus dangereuses, un certain nombre d'éléments extérieurs parti-



▲ Pour désactiver les capteurs situés dans certaines zones, abaissez le petit levier, à la base du radar.



▲ Ce ptérodactyle ne fera plus de mal à personne... Snif, pauvre ptérodactyle. Je suis un monstre... Je me dégoûte...

Pour atomiser ► le petit robot, au fond, baissez un peu la tête. Et finissez-le vite, il fait mal, le bougre !



Regardez bien ► dans cette maison... Mais là-bas, dans le coin. Ne serait-ce pas... Mais si, un lance-grenades !

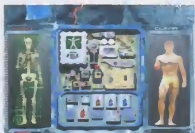


► traillette, lance-grenades, ce sont près de dix armes que vous découvrirez au fil de votre exploration. Notons tout de même que les combats à l'arme blanche sont loin d'être faciles : si vous disposez de trois coups différents (de front, droite et gauche), vos adversaires ne sont pas des débutants et savent esquiver.

L'aventure, c'est l'aventure

Gestion du corps humain, combats... et l'aventure alors ? Elle est au rendez-vous, mais de manière moins élaborée que dans les véritables jeux du genre. La plupart du temps, vous devrez trouver des clés ou des cartes d'accès susceptibles d'ouvrir des passages, récupérer des peaux de bêtes pour en faire des vêtements, désactiver des capteurs et vous administrer certains médicaments au bon moment. Deus est de toute manière tellement riche en lieux, en adversaires

Cet écran vous permettra de vous changer avant d'aller au bal masqué... Et même de mettre ▼ un masque à gaz.



▲ Dommage que vous ne puissiez revendre votre pharmacie... Avec ce qu'elle contient, vous toucheriez gros !

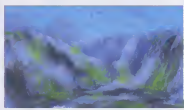


▲ Les armes ne laissent pas d'impacts dans les murs, en revanche, les armes de jet restent plantées !

et en actions à accomplir que vous ne risquez pas de vous ennuyer une seconde. D'ailleurs, les lieux, parlons-en. Même si vous évoluez sur une seule carte, vous allez rapidement apprendre à en explorer les moindres recoins : ici, un puits donne accès à une rivière souterraine, à des égouts ou à



▲ Lorsqu'on vous dit qu'il y a des crocodiles dans les égouts ! Et là, vous êtes embêté, vous n'avez que vos poings.



▲ Faites autant de natation que vous voulez, mais n'oubliez pas de remonter à la surface régulièrement !

des grottes, là, un ascenseur vous élève vers des montagnes enneigées... Plus loin, vous pénétrerez même dans une base et dans un temple. Sans compter les huttes et les lacs qu'il est toujours bon d'explorer (à la nage !). Cette variété de lieux et de personnages donne à Deus une ambiance très particulière : un mélange de fantasy et de cyberpunk plutôt inhabituel. Même si un mode arcade est disponible (mais l'intérêt en prend alors un coup dans l'aile) la grande diversité du jeu risque de décourager les joueurs qui désirent aller à l'essentiel. Les multiples paramètres à gérer, le réalisme, les nombreux dangers et l'interface touffue feront sans doute le bonheur des amoureux de la simulation, mais peut-être pas celui des doom-maniacs...



▲ Dans cette tente, vous trouverez un masque à gaz, des médicaments, un peu de nourriture... et une vipère.

Les jeux proposant des déplacements 3D en temps réel étant parmi les plus gourmands en ressources, il est certainement utile de signaler que Deus s'adresse aux heureux possesseurs de Pentium, même si le jeu « fonctionne » sur un 486. Pour profiter d'une résolution SVGA et ne pas être concerné par les ralentissements, optez carrément pour un Pentium 120.

Le contre-avis de Fred

Malgré son style proche des jeux à la Doom, Deus s'apparente en fait beaucoup plus à une simulation de survie. C'est sans doute cette approche très originale qui rend le jeu si attachant, malgré le grand nombre de paramètres pour tout simplement rester en vie ! Du coup, l'objectif de la mission (buter des terroristes ?) devient très secondaire et on s'attache surtout à apprendre à survivre dans cet environnement hautement hostile. En fait, jamais un soft ne se sera tant occupé de votre petite personne virtuelle !

INTÉRÊT : ★★★★★

En dessous, selon la puissance de votre carte graphique, vous avez de grandes chances de vous retrouver en VGA, même si cette résolution est tout à fait correcte, bien que beaucoup plus pixellisée.

Finalement, Deus place le joueur dans des situations extrêmes sans être invraisemblables, et l'oblige à y réagir avec réalisme et bon sens. Apprendre à composer avec ses failles et ses faiblesses, savoir exploiter l'environnement, approcher les adversaires sans se faire repérer : un parti pris simple, mais terriblement efficace. ■

Luc-Santiago Rodriguez



▲ Lorsque vous vous serez débarrassé de ce nain, n'oubliez pas de le fouiller. On trouve toujours des choses intéressantes, sur ces petites bêtes.

L'avis de Luc-Santiago

★★★★★

Enfin de l'original, de l'inventif ! Deus est un jeu vaste et varié qui, en dépit d'un objectif avoué simplissime (buter des terroristes méchants pas beaux), en propose d'autres nettement plus subtils : la gestion optimale d'un bête corps humain confronté à un environnement qui veut sa mort. Se défendre, attaquer, s'orienter, gérer ses blessures et ses maladies, voilà des actions en apparence évidentes, qui par la grâce de Deus, transforment un doom-like anodin en véritable simulateur d'aventure. Le premier du genre !

INTÉRÊT

GRAPHISME	15	✓ Concept.
SON	11	✓ En français.
ANIMATION	13	✓ Actions variées.
DURÉE DE VIE	16	

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE :
Pentium 120, 8 Mo de Ram.
lecteur CD-Rom double vitesse.

✓ Grosse config.
Interface un peu lourde.

>personnel

net surf

Personnel

Entreprise

Le guide Extra !
le guide NetSur détachable

Entreprise
Guide d'achat
Adaptateurs Numéri-
que pour PC et Mac
Créer un Web
démarches administratives
les données juridiques
JavaScript raconté HTML
Faire des sites
avec Usenet

L'index des
meilleurs sites
Les technologies
on line
Tout pour réussir
sa connexion

N°4

daté Avril 1996
disponible en kiosque

entreprise<

>le magazine

Internet

TEST

Normality

Retour à l'anormal

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : GREMLIN.

GENRE : AVENTURE.

DATE DE SORTIE : DISPONIBLE.

PRIX : ENVIRON 350 F.

CONFIG. MINI : 486 DX2-66,

8 Mo, CD 2X, SVGA.

*Vous regrettez de ne
jamais pouvoir laisser
libre cours à votre
penchant anarchiste
dans les jeux d'aventure
traditionnels ?
Vous rêvez d'actions
subversives et de
conspirations contre
le pouvoir en place ?
Dans ce cas, en route
pour Normality !*





Comme la porte ►
de votre appartement
est verrouillée,
vous devrez jouer
les chats de
gouttières... Hardi !



**Vous n'êtes ►
- vraiment pas
dégouté de faire la
cuisine dans une
poubelle pareille.
Quel cochon !**



Lorsque vous vous déplacez ▲
d'un lieu à un autre, une animation
vous fait patienter pendant
le chargement.



▲ Ce drôle de bonhomme habite juste sous votre fenêtre. Il vous permettra de regagner le sol.

Voici l'interface du jeu. Elle est tellement élémentaire que je n'ai même pas besoin de vous ▼ l'expliquer !

CELA FAIT plusieurs dizaines d'années que le soleil se cache derrière une épaisse masse nauséuse et que la pollution règne en maîtresse absolue. Non seulement la grisaille vous empêche de voir la vie en rose, mais en plus un tyran a transformé le quotidien en remake de *Brazil*. Des caméras vidéo surveillent les moindres faits et gestes des habitants, et des policiers sont toujours prêts à intervenir... Crasse, surveillance despotique, sinistrose ambiante : allons-

nous utiliser la corde, le revolver, le sabre ou nous jeter du troisième étage de la Tour Eiffel ? Rien de tout cela, rassurez-vous ! Car en dépit d'une situation à haute teneur dépressive, Normality est un jeu plein d'humour ! Qui l'eut cru ?

Vous incitez un jeune type hirsute (je vous déconseille fortement son coiffeur), dont la seule erreur a été de zoner en pleine rue dans un état d'ébriété assez prononcé (un peu comme Éric en fin de semaine). Ayant eu le malheur de croiser un agent de police particulièrement intransigeant, vous avez été incarcéré une semaine pour délit de bonne humeur, avant de réintégrer votre taudis. Mais comme vous n'êtes pas du genre à vous laisser faire, vous n'avez plus qu'à trouver un moyen de sortir de chez vous, et à établir un plan pour renverser le pouvoir en place et briser la norme... Rien que ça.

Aventure à la Doom

La prise en main du jeu ravira les aventuriers qui détestent les interfaces compliquées : vous vous déplacez dans des décors en 3D en vue

subjective plein écran (comme dans Doom, et surtout, Under a Killing moon) à l'aide des touches du clavier et vous cliquez avec le bouton droit de la souris pour faire apparaître une interface semblable à celle de Full Throttle. C'est enfantin, désarmant de simplicité et drôlement pratique pour plonger immédiatement dans le jeu. Lorsque votre curseur passe sur des objets avec lesquels une interaction est possible, une petite légende s'affiche en-dessous : si vous savez lire, ça tombe bien, sinon, retournez au bac à sable et rendez ce magazine à



▲ Comme dans *Under a Killing Moon*, vous pouvez vous promener dans la rue. Évidemment, c'est un peu vide.

Avec un peu d'observation, vous trouverez le moyen de subtiliser les débris de chaise... Levez la tête ! ▼



◀ En bas à droite, voici l'étrange gadget que vous devrez confectionner pour garder la télévision allumée.



◀ L'hôtesse de l'usine de mobilier n'a vraiment aucune chance de vous émusstifier. Elle vous laissera passer...

◀ Pour éloigner le vigile de ses machines, vous devrez l'attirer près d'un lit électrique, où... il s'endormira.

chaudes larmes, relier un lit électrique à une batterie de voiture, etc. Les joueurs qui avaient apprécié Day of the Tentacle ou Monkey Island retrouveront donc avec plaisir des situations absurdes et des énigmes complètement abracadabrantes.

1984

L'aventure est découpée en plusieurs « quêtes », que vous devrez remplir successivement, et au cours desquelles vous en apprendrez chaque fois d'avantage sur Nyl Stalux (le tyran en place) et sur le monde bizar-

re de votre grand-frère, il le cherche partout depuis une heure. Vous n'avez plus qu'à prendre, utiliser, ouvrir, fermer, bidouiller, etc. En haut à droite de l'écran, un petit sac à dos représente votre inventaire, qui est accessible à tout moment.

Quelle que soit la résolution du jeu que vous choisissiez (VGA ou SVGA), les décors sont soignés, détaillés et très variés. Que vous vous baladiez dans votre appartement, dans la rue, ou dans une station de télévision, vous ne pourrez résister au plaisir de tout examiner, levant et baissant la tête, furetant dans tous les coins. Des inscriptions sont bombées sur les murs, des panneaux sont affichés un peu partout, les rayons des magasins sont approvisionnés : rien n'a été laissé au hasard et inspirent toujours à votre personnage, décidément très bavard, des commentaires en tous genres. Ceci dit, comme nous sommes dans un jeu d'aventure, vous devrez remplir votre inventaire, utiliser vos objets à bon escient, discuter avec les différents personnages que vous rencontrerez et faire preuve d'astuce... Oubliez cependant tout ce

que vous avez l'habitude de faire dans les jeux d'aventure classiques (quoique...), car pour avancer dans Normality, vous ne devrez en aucun cas négliger vos idées les plus tordues : confectionner des mécanismes aberrants (Mac Gyver serait de bon conseil !), bluffer les policiers et les gardes, chaparder chez les commerçants pendant qu'ils pleurent à



◀ La voie est libre ! Profitez-en pour vous faufiler grâce à ces tapis mécaniques.

Ce commerçant ► fait une grosse dépression nerveuse. Pendant ses crises de larmes, profitez-en pour chaparder...

Cette ruine n'est pas la décharge municipale mais l'usine de mobilier où vous allez ▼ être engagé.



► re dans lequel vous évoluez. Nystalux règne non seulement sur la ville mais aussi sur une usine de mobilier, dont les activités ne semblent pas très catholiques. Au début, votre objectif est simple : sortir de chez vous. Et comme votre porte est verrouillée et que vous n'êtes ni toons, ni passe-muraille, vous n'aurez pas le choix et devrez passer par la fenêtre (bon courage, vous êtes quand même au troisième étage !). Une fois que vous aurez regagné le plancher des vaches, vous pourrez enfin explorer un peu les environs. Vous aurez donc l'occasion de visiter votre quartier, l'usine de mobilier dans laquelle vous

viendrez réclamer un emploi, une chaîne de télévision où vous devrez diffuser une cassette vidéo, des magasins, des immeubles, etc. Autant vous dire que les lieux où vous mènerez votre enquête sont vastes, nombreux, et comprennent souvent plusieurs niveaux.

Les déplacements sont fluides et l'immersion dans un univers virtuel est bien rendue (le soft gère d'ailleurs les IO glasses) ; les armes et les aliens en moins, on se croirait un peu dans Duke Nukem 3D. Que vous vous promeniez en intérieurs ou en extérieurs, chaque élément du décor bénéficie de textures adéquates qui renforcent l'atmosphère du jeu : les murs de votre appartement sont baveux, ceux de certains magasins sont nickels, les rues sont sales et mal entretenues... Et ce n'est pas tout. Les sources de lumières n'ont pas été négligées : l'éclairage des objets change en fonction de votre position, tout comme la musique, qui est gérée en



▲ Cet aveugle n'a, en fin de compte, pas une si mauvaise vue que ça. Vous devrez lui rendre un service.



▲ Le garde de la station de télévision est un redoutable cerbère. Il ne veut vraiment rien entendre !

trois dimensions. Avec un casque sur les oreilles, les effets sont garantis ! Côté technique, il n'y a donc pas de reproche majeur à faire. Même si le monde de Normality est horripilant et invivable, il n'en est pas pour autant dépeuplé. Vous allez effectivement faire la connaissance d'une faune hétéroclite et complètement déjantée. Les personnages ne bénéficient pas de graphismes extraordinaires et rappellent plus des caricatures adroites que de somptueux portraits. Les discussions se déroulent sous forme de QCM et sont uniquement informatives. Nous ne sommes pas dans Deep Space Nine (testé le



▲ Ce gros robot ridicule monte la garde devant votre appartement... et devant la porte rouge, au fond...

Vous aurez l'occasion de visiter quelques magasins, dont ce disquaire... un peu particulier !





▲ Que fait un harpe dans votre baignoire ? Mystère. Dans tous les cas, ne l'oubliez surtout pas !

mois dernier), ne vous attendez donc pas à établir de véritables relations avec vos interlocuteurs. En revanche, ils risquent de beaucoup vous amuser : maniaco-dépressifs, obsessionnels en tous genres, imbéciles heureux, les dingos de Normality valent le détour, d'autant plus que le jeu est entièrement en français et que les personnages bénéficient de voix digitalisées très cartoon.

Atmosphère, atmosphère...

Même si la première énigme que vous devrez résoudre est un peu tirée par les cheveux (trouver le moyen de laisser la télévision allumée au moyen d'une télécommande et d'un jouet), la difficulté de Normality n'est pas trop élevée. En gardant en tête les différents objectifs à remplir et en faisant preuve d'inventivité et de curiosité, vous devriez progresser sans trop



▲ Ce magasin regorge de jouets hideux. Volez un petit chien, c'est pour la bonne cause.



▲ Soyez attentifs aux inscriptions et aux panneaux, ils sont souvent très amusants à lire !

de problèmes en vous cassant un peu la tête. La seule bizarrerie notable reste, comme dans de nombreux jeux d'aventure, la possibilité de ramasser des objets sans avoir la moindre idée de ce que vous pourriez en faire. Mais nous ne sommes pas dans Gabriel Knight 2, et la fantaisie étant de rigueur, ne vous étonnez pas de pouvoir ramasser un harpe, une chaise en morceaux ou... un popo de chien ! La possibilité de mener ses investigations en 3D subjective, comme dans Under a Killing Moon, permet une implication bien plus optimale que les traditionnels jeux d'aventure en 2D, voire en 3D isométrique. Il est effectivement bien plus grisant de découvrir un objet en contournant un meuble et en baissant la tête qu'en cliquant sur une zone de l'écran de manière plus ou moins hasardeuse. L'ambiance y gagne beaucoup, même s'il n'y a aucune séquence vidéo, juste quelques séquences ciné-

L'avis de Luc-Santiago

★★★★★

Un principe de jeu à la Under a Killing Moon. Un système de déplacement à la Doom. Une interface à la Full Throttle. Une ambiance à la Brazil... Même si Normality accumule les références, il faut bien avouer que le résultat est plus que probant et que vivre une aventure en 3D subjective aussi étrange et humoristique est une expérience ludique très divertissante. L'exploration des lieux se fait de manière intuitive, quant à la résolution des énigmes, elle fait directement appel à vos idées les plus tordues. Enfin une aventure à part !



◀ Voici la splendide sculpture que vous devrez badigeonner en jaune. Remarquez le policier, juste à côté !



matiques qui viennent illustrer les actions importantes.

Normality est en définitive un jeu suffisamment atypique et bien réalisé pour justifier son acquisition. C'est d'ailleurs la première fois qu'on s'amuse autant dans un monde aussi triste et dictatorial ! ■

Luc-Santiago Rodriguez

Si vous dérobez ▲ quelque chose dans l'un des magasins, vous risquez fort de vous faire serrer par un policier.

Le contre-avis d'Olivier

Au premier coup d'œil, je dois bien avouer que j'étais un poil septique. Le décor de l'appartement dans lequel débute l'aventure étant plutôt tristounet. Heureusement, cela s'arrange après quelques minutes de jeu. Le monde de Normality et les personnages qui l'habitent sont délectants. En ce qui concerne le mode de déplacement, même si je n'en suis pas un fervent adepte pour les jeux d'aventure, il est vrai qu'il apporte un plus non négligeable. Au final un soft différent qui vous fera sortir des sentiers battus.

INTÉRÊT: ★★★★★

★★★★★
INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	14
SON	12
ANIMATION	12
DURÉE DE VIE	12

- ✓ Les déplacements.
- ✓ La fantaisie.
- ✓ En français.

► CONFIG. RECOMMANDÉE :
Pentium 90, 8 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom double
vitesse, SVGA.

Les ralentissements.

Warcraft 2

Beyond The Dark Portal

Débutants s'abstenir

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : UBI SOFT/BLIZZARD ENT.

GENRE : EXTENSION - STRATÉGIE.

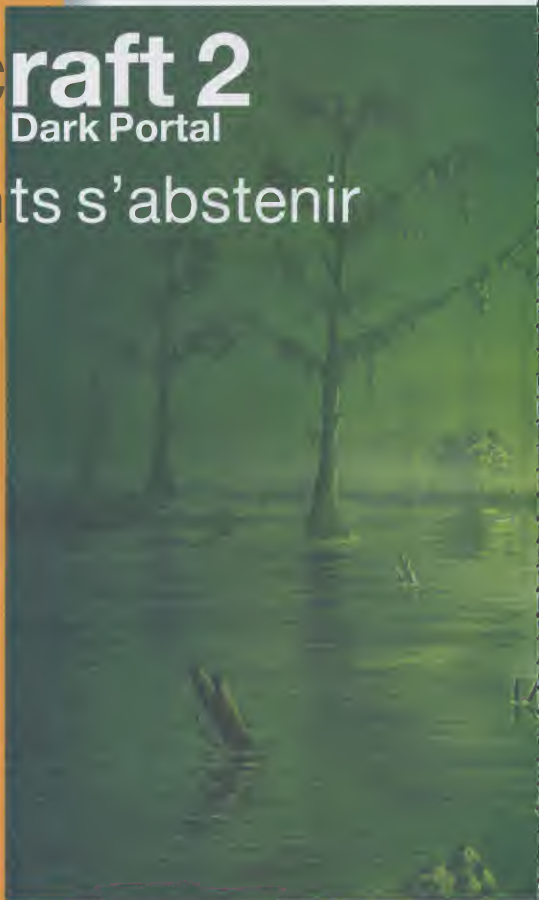
DATE DE SORTIE : DISPONIBLE.

PRIX : ENVIRON 180 F.

CONFIG. MIN. : 486 DX2-66,
8 Mo, CD 2X.

*Vous l'attendiez tous
et la voilà, la bêteête
extension Warcraft II !*

*Au menu : deux
campagnes, des tonnes
de scénarios et une
nouveaué de taille, de
vrais héros, très grands,
très puissants, très...
tout. Ça va saigner dans
les rangs adverses !*





Un grand classique : « retour au Pentacle avec vos nouveaux amis ».



Étant donnée la fréquence ▲ des raids ennemis, tours de gardes et catapultes sont vivement recommandées.

Un écran de victoire toutes les cinq heures de jeu, vous pouvez savourer l'instant ! ►



◀ Tyratyon passe son temps à soigner l'équipe, mais c'est également un très bon combattant.

AH, VOUS CROYIEZ en avoir fini avec ses @&\$#& ! d'Orcs qui venaient jusque dans vos bras égorger vos fils et vos compagneuuuh. Et bien, vous avez eu tort. Et en reste une foule impressionnante de l'autre côté de la Porte Noire, dans les contrées ténébreuses du Chaos, prêts à resurgir sur notre plan et saccager vos verts pâturages. Il va donc falloir agir et les bouter à nouveau hors de votre « home, sweet home ». Oui, parce que c'est bien sympathique toutes ces

batailles rangées pleines de bruit et de fureur, mais bon, tout cela commence à faire désordre. Et pas seulement au niveau politico-militaro-ludique, ces @&\$#& ! d'Orcs ont également porté le Chaos dans de nombreux foyers en soustrayant les joueurs à leurs devoirs maritaux et/ou télévisuels, et cela pendant des soirées entières. Je ne plains pas, je connais un type qui a négligemment perdu sa copine - donc la télé - à force de jouer à Warcraft II. Bon, depuis qu'il a retrouvé une télé, cela va beaucoup

mieux, mais il a eu des moments difficiles (Ndlr : tes mésaventures personnelles n'intéressent personne. Ndr : euh, non, elles ne sont pas perso. Ndlr : mouais, c'est ça à d'autres. Ndr : beaurh).

Oui, euh, il devient donc urgent d'éradiquer définitivement ces créatures verdâtres et scrofulueuses pour retrouver enfin une vie saine et équilibrée. Certes, dans un premier temps, vous allez à nouveau devoir faire des sacrifices, tout grand stratège doit en effet s'investir à plein temps dans ses objectifs militaires, mais par la suite vous serez à jamais débarrassé de ce fléau et pourrez alors goûter aux joies d'une vie ordinaire, libéré de l'emprise de Warcraft II... au moins jusqu'à la prochaine extension.

De vrais héros !

Car si « Beyond The Dark Portal » enrichit le jeu d'une dimension supplémentaire et vaut de ce point de vue un large détour, nous en espérons encore plus, un « plus » que nous attendons désormais dans le prochain scenari disk. Ooooh, je n'irais pas jusqu'à dire que nous avons été déçu : ce « add-on » est plutôt supérieur aux extensions habituelles. Mais il ne va pas au bout de son projet, et c'est regrettable. Quel est ce projet ? Et bien, les concepteurs ont souhaité doter Warcraft II d'une petite dimension

Un sort de vision ► lointaine suffira souvent à annihiler tout sentiment de sécurité.





«rôle» en ajoutant au jeu une poignée de héros identifiés par un nom, un visage, une voix et des aptitudes hors du commun (caractéristiques de combat et un nombre de points de vie triples au regard d'une unité de même classe). Dans Beyond The..., chaque camp - Orc et Humain - dispose ainsi de cinq héros qui interviendront sporadiquement lors des 12 scénarios qui composent les deux campagnes additionnelles. Leur présence ne modifie guère les objectifs habituels que vous aviez dans Tides of Darkness (tout détruire) mais elle crée une sorte de fil conducteur qui lie habilement les différents scénarios entre eux.

Les mondes souterrains

Ainsi, dans les premiers scénarios, vous devrez aller chercher chacun des héros dans leur lieu de résidence (ou d'emprisonnement) pour leur faire rejoindre vos unités. Puis, vous mènerez avec quelques-uns d'entre eux un ensemble de missions en territoire hostile. Enfin, vous pourrez tous les diriger, unis, lors de l'ultime bataille. Cette simple dimension inscrit les deux campagnes dans un continuum très appréciable, d'autant que l'intrigue de base est à la fois plus cohérente et plus limpide que celle de Tides of Darkness : du côté des Orcs, vous allez devoir éliminer des clans rebelles dans les mondes souterrains puis mener diverses actions sur terre, cette fois-ci contre les Humains ; du côté des Humains, vous allez d'abord devoir rejoindre la Porte Noire sur terre puis éradiquer toutes les créatures des mondes souterrains.

Un regret, pourtant : cette excellente idée de héros aurait pu être plus développée dans sa dimension rôle. En



▲ Vous connaissez déjà l'écran qui introduit chacun des scénarios humains. Ben, il n'a pas changé.

effet, s'ils sont surpuissants, aucun sort ni compétence spécifique n'a été créé pour eux. Par ailleurs, cette extension ne propose pas de réel suivi des héros d'un scénario à un autre. Ainsi, non seulement un héros ne doit pas mourir dans un scénario sous peine de défaite immédiate, alors qu'on aurait pu admettre qu'il meurt quitte à ce que vous vous passiez de sa présence dans les scénarios à venir, mais

◀ Mes unités gambadent dans la nature, on se croirait dans Ultima VIII !



Préserver ce ▲ portail des assauts ennemis ne sera pas une mince affaire.



◀ Les humains peuvent même s'allier avec des Orcs renégats.

il ne progresse pas d'un scénario à un autre : même s'il obtient parfois un sort supplémentaire, toutes ses caractéristiques restent identiques alors qu'il aurait été beaucoup plus rôle si chaque mission accomplie lui permettait d'accroître ses compétences. Bref, il aurait été agréable que les missions soient reliées entre elles de manière plus dynamique, avec des héros susceptibles de mourir ou ▶



◀ Les graphismes du monde souterrain sont quand même un poil terne.

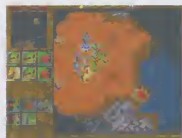
On vient de ▶
ratiboiser les Orcs et
tu fais encore
la tronche ?
Allez, pense à la
biture qu'on va
prendre ce soir...

Plus que quelques
@!\$%&! de tours
à détruire et
▼ l'ai gagné !



▲ Seul un parcours optimal vous
permettra de récupérer un héros
sans trop de pertes.

Mauvais trajet. En débarquant
sur une autre terre, j'aurai
pu d'abord récupérer
▼ un précieux héros.



▲ La bataille finale (campagne
humaine) : 15 secondes de jeu et ça
sent déjà le sapin.

► d'évoluer d'un scénario à un autre, or
là, non. Cela dit, ne nous lamentons
pas trop, devoir utiliser au mieux les
caractéristiques hors normes de vos
héros (je pense entre autres à la por-
tée de tir exceptionnelle d'Alleria),
apporte indiscutablement un plus à
Warcraft II. Or, à ma connaissance,
peu d'extensions peuvent se prévaloir
d'ajouter ainsi une dimension supplé-
mentaire au jeu d'origine.
Restent quand même quelques ré-
serves plus sérieuses. La première
réside dans la difficulté excessive
des scénarios. De ce point de vue,
j'espère que vous avez fait toutes les
missions de Tide of Darkness sans
pleurs et sans cheat codes parce que
cette extension risque de vous plonger
dans une détresse sans nom.
En effet, quel que soit le scénario,
vous commencez toujours avec beau-
coup moins d'unités que l'ennemi,
moins de ressources à portée de pay-

sans, et surtout une connaissance du
terrain très inférieure à la sienne (ben
oui, le soft triche : il sait toujours où
vous êtes situé), un peu comme une
partie en aveugle dans laquelle vous
seriez le seul à avoir les yeux bandés.
Ainsi, dans les missions « rallye »,
celles dans lesquelles vous devez re-
joindre un autre point de la carte en
récupérant des unités (et parfois des
héros) supplémentaires,
vous devrez impérative-
ment éviter tous les
combats inutiles pour
préserver un nombre
suffisant d'unités, or
vous ne connaissez pas,
a priori, quel est le chemin idéal,
d'où une subordination au hasard que
seules de fréquentes sauvegardes per-
mettent d'atténuer. De même, dans
les missions d'installation/éradica-
tion, les plus fréquentes, l'ennemi
vous envoie très rapidement des uni-
tés pour décimer vos troupes puis ra-
ser votre village (c'est pas très sympa,
mais bon), vous devrez donc effec-
tuer un développement rapide et op-

timal, bref un parcours sans faute, ce
qui est loin d'être évident. Vous avez
réussi à vous développer sans vous
faire laminer dès les cinq premières
minutes du scénario ? Parfait, vous
réussirez peut-être à atteindre le mo-
ment où vos ennemis espaceront
leurs visites et pourrez alors organi-
ser une contre-offensive. Cela dit, si
vous n'avez pas préalablement ex-

« Question goût, les héros,
ça change de l'ordinaire »
dit l'Ogre en éructant

plé une ou deux mines d'or supplé-
mentaires (souvent très bien
gardées), vous n'aurez jamais assez
de ressources pour créer une armée
digne de ce nom, les immenses vil-
lages ennemis étant souvent truffés
de tours de garde réparties selon un
schéma « jeu d'échec » (chaque tour
en défend une autre) qui, sauf à les
aborder avec des balistes/catapultes
par le bon angle d'attaque, réduiront

Tous les héros de
« Beyond The Dark
Portal » réunis pour
vous. Observez attenti-
vement le point de vie
de Dalthwing le Dragon :
800 ! Quand je vous
disais que les héros
de cette extension
n'étaient pas des
péd..., des tap..., euh...
▼ des unités ordinaires.





▲ Des griffons me refont Pearl Harbor après seulement quelques secondes de jeu. Lââââches !



▲ Vous commencerez presque toujours avec un mine à proximité... mais elle ne suffira jamais.

vos troupes en bouillie liquide. Certains scénarios vont même jusqu'à vous immerger d'emblée dans une monstrueuse bataille sur laquelle vous avez le sentiment de n'avoir aucune prise, organiser en un temps record les actions d'une cinquantaine d'unités n'étant pas à la portée du premier venu. Bref, votre sourire des premiers instants va probablement se transformer en rictus !

Peut mieux faire...

Autre reproche, de moindre importance : le peu de nouveautés visuelles et/ou sonores. Certes, les héros bénéficient de portraits personnalisés dans la fenêtre de caractéristique et leurs voix spécifiques sont plutôt bienvenues mais leur icône sur la carte tactique est la même que celle d'une autre unité de même type. D'accord, il m'a semblé entendre de nouveaux airs musicaux mais ils étaient rares, voire très rares. Oui, le monde souterrain, avec ses marécages putrides, ses champignons géants en guise



d'arbres et ses bâtisses légèrement remaniées, nous change un peu des précédents terrains... mais il est terne et manque un peu d'attraits graphiques (pourquoi n'avoir pas ajouté des fleuves de lave rougeoyante ? Hein, pourquoi ?). Par ailleurs, où sont passées les musiques originales et les nouvelles scènes cinématiques promises ? Hmm, Où ? Les deux séquences finales sont les mêmes ! Bon, je veux bien n'avoir testé qu'une bêta-version du jeu (dans laquelle il manquait également les 50

Le contre-avis d'Olivier

Mouais ! Un scénario-disk qui ressemble vraiment beaucoup au premier volet. Les quelques graphismes supplémentaires ne sont vraiment pas flamboyants... En ce qui concerne la difficulté, on frise carrément le délire. Pas moins de trois jours de jeu pour faire les cinq premiers niveaux ! N'en jetez plus. Comme Éric je regrette que les héros (seule innovation notable du jeu) soient si figés dans leurs compétences et caractéristiques. Quand à l'intérêt des 50 scénarii, tout le monde n'a pas un réseau. Bref, je suis déçu...

INTÉRÊT : ★★☆☆

L'avis d'Éric

★★★★★

Plutôt réussie, l'extension « Beyond The Dark Portal » n'est pas exempte de quelques reproches. Pourtant, avec deux nouvelles campagnes, 50 terrains inédits pour jouer seul ou en réseau, un apport de taille avec l'apparition de héros... qu'attendions nous pour être heureux, qu'attendions nous pour faire la fête ! Et bien que les concepteurs renforcent encore la petite dimension « rôle » et ne se contentent pas d'accroître la difficulté de jeu de manière exponentielle. Ces conditions remplies, promis, nous ferons la fête.



◀ Mes dragons apprécient beaucoup de pouvoir griller de l'infanterie sans risque. Moi aussi.

◀ Ce « Portal » devait être « Black » et il est « Pink » ! Sûrement un coup des Orcs, ils ne respectent rien.



◀ Une zoulie gravure illustre l'ouverture d'un nouveau (et sanglant) chapitre.

scénarios solo et multijoueurs prévus) mais dans le doute je préfère vous renvoyer à la description de la jaquette du produit fini que vous ne manquerez pas de consulter avant de vous jeter dessus comme de véritables bécottes. ■

Éric Ernaux



HIT

GRAPHISME	17
SON	17
ANIMATION	14
DURÉE DE VIE	17

✓ Présence de héros.
✓ Campagnes cohérentes.

◀ CONFIG. RECOMMANDÉE :
Pentium 90, 16 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom quadruple
vitesse.

✓ « Rôle » peu poussé.
• Trop difficile.

Settlers 2

Veni, vidi, vici

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : BLUE BYTE.

GENRE : STRATÉGIE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MINI. : 486 DX2-66, 8 Mo, Cd 2X, SVGA.

À peine remis de la Conquest of the New World, voilà qu'il va falloir laisser tomber vos amis les indiens et prendre la tête de valeureux colons romains. Votre but : bâtir un empire et vaincre vos opposants Nubiens, vikings ou asiatiques.

C'EST PEUT-ÊTRE la providence qui a provoqué cette terrible tempête et qui vous a fait échouer sur ce territoire inconnu. À présent, si vous ne voulez pas finir comme Robinson Crusœ et habiter une case toute votre vie, vous allez devoir mettre en place une économie viable. Heureusement, vous n'êtes pas seul : toute une tripotée de petits romains ne demandent qu'à vous servir et se feront une joie de bâtir tout ce que vous leur demanderez. C'est beau l'autorité. Deux ans après le premier Settlers, Blue Byte nous propose la suite de son jeu de stratégie fétiche qui avait



Si vous voulez vérifier que vos ▲ colons travaillent correctement, sélectionnez le type de bâtiment désiré et hop, place au chantier !



◀ Cliquez sur une zone de l'écran dégagée, sélectionnez le type de bâtiment désiré et hop, place au chantier !

en son temps, ravi les amateurs du genre et un peu endormi les autres. L'objectif du jeu : réaliser une série de constructions, dédiées à l'exploitation ou à la transformation de différentes ressources, pour accéder à de nouveaux bâtiments et étendre ainsi son empire.

Contrairement à Warcraft, auquel Settlers a souvent été comparé, vous ne pouvez pas prendre le contrôle de vos hommes (heureusement, lorsque l'on sait que le jeu peut en gérer 64 000 simultanément !). Vous devez vous contenter d'agencer bâtiments, routes et exploitations, de manière optimale. Comme dans le premier volet, construisez toujours à proximité des ressources que vous désirez exploiter : scieries et cabanes de bûcherons à proximité des forêts ; fonderie ou carrière à côté des mines ; moulin et fournil à côté des champs, etc. C'est donc un travail de maître d'œuvre et de gestionnaire (et bien sûr, de tacticien, lors des combats) que vous devrez accomplir tout au long des parties. Le système de jeu est toujours aussi complexe à gérer (sinon plus, puisque

Le jeu commence ► pourtant bien : croisière pépère, coucher de soleil romantique, danseuses du ventre...

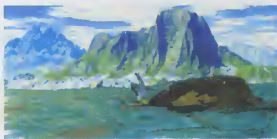




▲ En campagne, un écran vous assigne les objectifs à atteindre. Au départ, ils ne sont pas bien compliqués.



Voilà ce qu'il reste de votre somptueux navire... Allez, ne pleurez pas, vous en construirez d'autres... ►



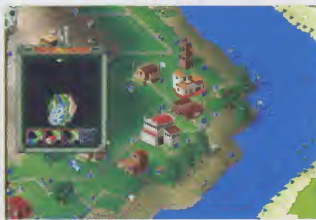
de nouveaux Settlers sont disponibles) : chaque construction demande un certain type d'ouvrier, d'outil, de ressource et de matériau. Vous devez édifier votre empire dans un ordre bien précis, en tenant compte des impératifs de chaque type de bâtiment (courage, il y en a 19). Par exemple, une forteresse militaire ne peut s'édifier qu'avec des pierres et des planches : vous aurez donc besoin, d'une part de travailler le bois (cabane de bûcheron et scierie) et d'autre part, la pierre (carrière). Votre « empire », constitué au départ d'une mairie, est délimité par une



▲ Pour optimiser votre économie, soignez vos réseaux routiers et évitez ceux du type labyrinthe.



◀ Au terme des batailles, des bâtiments sont pillés et incendiés. Pourtant, il n'y a pas d'Orcs dans les environs...



◀ Une touche permet d'afficher le nom des bâtiments et leur degré de fonctionnement. Pratique et efficace.

Comme dans Warcraft, les cartes ont des dimensions variables. Celle-ci, par exemple, est une 96x96. ▼

ligne en pointillé. Pour l'agrandir, il suffit d'y coller des avant-postes frontaliers, afin de sécuriser les environs et de vous y étendre.

C'est très bien, me disent les vétérans du premier Settlers, mais les développeurs ont-ils changé quelque chose à part la résolution ? Vous faites bien de me poser la question, j'allais justement vous parler des...

Innovations

Celle qui saute immédiatement aux yeux (mais rassurez-vous, ce n'est pas douloureux), c'est évidemment la définition en SVGA (jusqu'à 1024x768). Les bâtiments et les décors naturels sont aussi beaux et détaillés (sinon plus...) que ceux de Conquest of the New World. Mais le plus mignon reste à venir : les animations. Le feuillage des arbres frémit sous la brise, des lapins gambadent gaïement dans les plaines, des loups s'approchent même de vos maisons avec méfiance... Les Settlers quant à eux, arpègent inlassablement les routes, chacun travaillant avec une bonne volonté évidente : les bûcherons abattent les arbres (on les voit même

tomber !), les chasseurs chassent le gibier avant de le rapporter sur leur dos, les géologues parcourent les montagnes à la recherche de gisements d'or, de granite ou de métal, et évidemment, lors des conflits, les combattants se mettent plein la tronche courageusement.

Les civilisations adverses peuvent maintenant être romaines (comme vous), nubienues, asiatiques ou vikings. Chacune d'elles possède un ►



▲ Lorsqu'on atteint une zone frontalière, les soldats ennemis rappliquent rapidement pour tout démolir.

L'avis de Luc-Santiago



Malgré son côté cartoon et bon enfant (petits hommes animés, constructions mignonnes et détails divers...), Settlers 2 reste un redoutable jeu de stratégie qui, bien maîtrisé, s'avère plutôt complet. Mais pour bien en profiter, il faudra se montrer patient : le monde de Settlers 2 est moins agité que celui de Warcraft et durant la longue construction des bâtiments, on se surprend souvent à rêvasser... Ceci dit, en dépit des apparences, les nouveautés sont toutes bienvenues et font de cette suite bien plus qu'une mise à jour.



▲ Chaque scénario est précédé d'un écran fixe de belle facture. Ah ! Les cocotiers, la mer, le soleil...

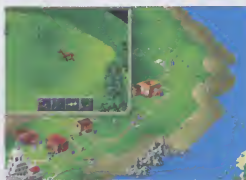
► style architectural et une manière de réagir qui lui est propre.

Comme il y a une trentaine de colons différents, de nouveaux bâtiments ont été ajoutés : constructions militaires, brasserie, chantier naval ou élevage de mules. À ce propos, les mules, bien que têtues, rendent de fiers services et permettent d'éviter les bouchons qui, dans le premier Settlers, se produisaient un peu trop souvent. Les chantiers navals et les ports permettent de prendre le large et d'embarquer hommes et marchandises vers de nouvelles terres.

Si vous avez envie de contrôler l'efficacité de certains ouvriers, voire de suivre un loup à la trace, vous pouvez le cibler à l'aide d'une caméra : un



Les petites maisons ▲ dorées représentent les endroits où vous pouvez construire. Vous avez l'embaras du choix !



◀ Si vous aimez Trente Millions d'Amis, réalisez un petit reportage sur les carls grâce à la caméra !

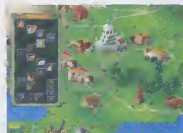
petit écran de taille variable retransmettra ses moindres déplacements.

D'autres innovations méritent également le détour comme l'inévitable option multijoueur, les différents types de terrains (déserts, marais, forêts, etc), les missions indépendantes et une campagne en 10 niveaux, dont le premier est un tutorial bienvenu. L'interface, à base de fenêtres et d'aide en ligne, est assez agréable à utiliser (heureusement, lorsqu'on voit la finesse de la simulation économique et la gestion très pointue des ressources !). On accède aux fenêtres en cliquant sur les bâtiments, ou en passant par un panneau de commande, dont le fonctionnement s'assimile vite.

Le seul gros défaut de Settlers 2 est la lenteur de construction : c'est Suisse un Settler ou quoi ? Même en accélérant le temps (touche V), on perd rapidement patience pendant les longues minutes d'attente, nécessaires à l'élaboration de quatre ou cinq habitations. Cependant, un "cheat code" devrait être disponible peu après la sortie du jeu, permettant de donner un sérieux coup de fouet à vos colons. Pour finir, rassurons les généraux en herbe : les combats n'ont pas été oubliés et se résolvent automatiquement, comme dans l'antique Castles. Leur issue dépendra du nombre de vos soldats, de vos

bâtiments militaires (surtout des catapultes) et d'un certain nombre d'éléments à déterminer avant les assauts... Profitez-en : Astérix et son village de fous ne sont, heureusement, pas gérés par le soft ! ■

Luc-Santiago Rodriguez



▲ L'écran des Transports permet de privilégier l'acheminement des différents types de marchandises.



▲ Bravo ! Vous êtes parvenu à construire une forteresse. Indispensable pour pouvoir résister aux attaques.



INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	16
SON	10
ANIMATION	10
DURÉE DE VIE	14

CONFIG. RECOMMANDÉE :

Pentium 90, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse, SVGA.

✓ Détails graphiques.

✓ En français.

✓ Complexe.

✓ Pas de réseau.

Configuration

M

NOUVEAU !

N°1 - mensuel

ACHETER !

L I N !

10 F



Micro Achat : 10 Francs

Chez tous les marchands de journaux !

Witchaven 2

Le paladin se déchaîne

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : US GOLD.

GENRE : DOOM-LIKE MÉDÉVAL.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MIN. : PC 486 DX2-66, 8 Mo, CD 2X.

Vous pensiez pouvoir retourner vivre chez papa-maman et vous la couler douce après avoir vaincu les sorcières de Witchaven premier du nom. Grave erreur ! Il en reste une qui vient de kidnapper les villageois de vot'bled. C'est reparti pour un tour.

C'EST BIEN CONNU, les héros ne dorment jamais. À peine rentré dans votre joli petit village aux jardins fleuris, voilà qu'une sorcière enlève tous vos amis. « - Diantre ! Que ne puis-je épousailler ma mie et vivre heureux la fin de ma vie ? » criez-vous plein de hargne. Dès le début, un grand dilemme se pose. Doit-on partir à l'aventure pour sauver les villageois ou enfin profiter qu'il n'y ait plus d'enfant poussant de cris stridents sous vos fenêtres pour vous

L'entrée n'a rien
▼ d'accueillante.



Les ennemis sont ▲
difficiles à tuer. Mais je suis
prêt à tout pour vider une
ou deux bouteilles.



▲ Lors de la longue installation ce
pépé m'a fixé bizarrement.

Au détour d'un couloir vous
pourrez admirer cette superbe
collection d'armes blanches. ►



empêcher de faire la grasse matinée ? D'accord, je sens votre conscience professionnelle vous pousser à sauver une nouvelle fois le monde. En plus, maman est prisonnière elle aussi et elle doit vous donner votre argent de poche. Vous voilà donc reparti sur les routes et vous arrivez rapidement à l'entrée du château maléfique. C'est toujours bien agréable de regarder une belle introduction, quel que soit le jeu, et celle-ci est superbe. Dès le début, on regrette néanmoins que les graphismes soient si sombres, malgré des jeux de lumière assez

réussis. Mais pas le temps de s'apitoyer sur le manque d'éclairage, des gardes vous cherchent noise. En deux temps, trois mouvements, je les envoie mordre la poussière. Appelez

Witch2 possède un atout remarquable : vous pouvez jouer jusqu'à 16 en réseau

moi Barbare. Ced le Barbare. Les niveaux regorgent d'ennemis, parfois difficiles à pourfendre. Heureusement, de nombreux sorts, armes ou potions de guérison sont à votre disposition. Ainsi, vous pourrez effrayer

L'avis de Cédric



Loin des RPG et autres fusils à pompe, *Witchaven* est fort sympathique grâce à son ambiance médiévale-fantastique. La jouabilité est très bonne et la diversité des actions apporte un plus. Dommage cependant que la réalisation n'ait pas été soignée. Le jeu est difficile et les graphismes un peu trop sombres et trop pixelisés en mode VGA. Si les sons sont irréprochables, la musique n'est pas digne d'un soft de 1996. On s'amuse cependant comme des fous en réseau et je ne saurais trop conseiller *Witch2* aux amateurs d'heroic-fantasy.



▲ De quoi ? Cette misérable bouteille de curacao me toise effrontément ? J'avais te la couper en rondelles, moi...

◀ Les graphismes SVGA sont superbes.

Voici une source inestimable de sorts et de potions ! ▶



► Ils n'attendent pas que vous aiguisez votre lame sur leurs os et n'hésiteront pas à fuir pour mieux revenir vous couper en rondelles. Une vraie histoire de boucher... D'ailleurs, nul doute que vous aurez besoin de manger un peu de vache folle pour venir à bout de la multitude d'embûches qui vous attendent jusqu'à la fin. Et quand bien même vous trouveriez *Witch2* trop dur, un éditeur permet de créer ses propres niveaux. Les graphismes, sans être révolutionnaires, sont très honnêtes, même si, n'ayons pas peur de nous répéter, ils sont très sombres. On pourra quand même reprocher à *Witch2* la forte pixelisation en mode VGA. Certaines parties du décor sont affreuses si vous les regardez de trop près, mais Doom ne proposait pas mieux. Les possesseurs d'un pentium n'au-

ront pas ce problème. Côté son, on assiste au Requiem du Dr Jekyll et de Mr Hyde. Les voix et sons digitalisées sont irréprochables (un « glouglou » hilarant ponctue une perte importante de sang) tandis que les musiques sont ridicules et nous replongent dans les vertes années de l'Atari ST. Pitoyable quand on connaît les possibilités des cartes actuelles. Je ne saurais trop vous conseiller de lui préférer votre chaîne hi-fi et la B.O. de *Conan le barbare* qui vous plongera dans l'univers médiéval. Mais *Witch2* possède un atout remarquable : vous pouvez jouer jusqu'à 16 en réseau. Voilà enfin l'opportunité de revivre vos aventures d'AD & D et pourquoi pas, vous venger d'un maître de jeu trop sadique. C'est un véritable plaisir de courir derrière son meilleur ami moins bien armé en brandissant fièrement votre hache alors que lui vous oppose sa petite dague, ou de vous liquer à plusieurs pour vous lancer dans une chasse à l'homme très fun... sauf pour le gibier humain ! Le réseau bénéficie d'ailleurs d'un scénario intéressant, celui de s'emparer du dragon ennemi. Des nuits blanches sont à prévoir dans les foyers. Les doomlike remportent généralement un grand succès auprès du public. Le dernier en date, *Duke Nukem 3D* est promis à un avenir brillant et Quake débarque bientôt sur nos PC. À côté de ces monstres tant attendus, des softs tentent de se faire une place

dans la jungle micro-ludique. *Witchaven* est l'un d'eux. Inutile de préciser qu'il va souffrir de la comparaison. Ici, pas question d'interactivité avec le décor. Vous avez à faire à un Doom médiéval sans grande innovation si ce n'est la multiplicité des actions et l'originalité du monde dans lequel vous évoluez. Comparons donc ce qui est comparable. En résumé, sans être un incontournable, *Witch2* offre de bons moments, surtout en réseau, dont il serait dommage de se passer. On pourra regretter toutefois la place requise pour l'installation. Pas moins de 60 Mo vous seront nécessaires. ■

Cedric Gasperini

Le contre-avis d'Éric

Mouais... bien qu'également sensible aux ambiances médiévales fantastiques, il faut reconnaître que le principe du combat à l'arme blanche (oui, d'accord il y a l'arc, mais les flèches sont rares) manque cruellement de fun. Frapper à l'épée, cela amuse 5 minutes mais par la suite, la lassitude s'installe (en jeu solo et réseau). Par ailleurs, même si *Witchaven 2* est plutôt esthétique, n'oublions pas qu'il appartient désormais au passé des jeux en 3D subjective. *Duke Nukem 3D*, c'est quand même autre chose !

INTÉRÊT : ★★☆☆

INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	13
SON	16
ANIMATION	14
DURÉE DE VIE	14

➤ **CONFIG. RECOMMANDÉE :**
Pentium 90, 8 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom quadruple
vitesse, carte son.

✓ Réseau.

✓ IA des monstres.

✓ Musique.

✓ Installation.

✓ Difficile.

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre
 Tél: +44 1291 625 780 (8h à 19 h lundi - samedi) Fax: +44 1291 627 046 (24h/24)
 Ligne téléphonique directe en français MINITEL 3616 AZERTY rubrique DUC

JUIN 1996 ... EN DIRECT D'ANGLETERRE:
 SURPLUS D'INVENTAIRES, LIQUIDATIONS, SAISIES, FAILLITES, ETC...
 ARRIVAGES CONSTANTS -> CONSULTEZ 3616 AZERTY rubrique DUC
 TOUS LES PROGRAMMES SONT NEUFS, ORIGINAUX, AVEC LEURS INSTRUCTIONS D'ORIGINE

SELECTION PC 486 / PENTIUM (Prix T.T.C. port compris):

Disc CD ROM	Disc CD ROM	Disc CD ROM	Disc CD ROM
ALIEN CARNAGE (version complète) 80 F	FLIGHT LIGHT SIMULATOR 75	MIDWAY (WARGAME) 90 F	STAR CRUSADER 80 F
ALIEN LOGIC (S.S.I.) 80 F	FLIGHT OF AMAZON QUEEN 125 F	MIG 29 FULCRUM 65 F	STREET FIGHTER 2 80 F
ALIEN OLYMPICS 70 80 F	FRONTLINES 95 100 F	MILLENNIA Altered Destinies (F) 95 F	STRIKE SQUAD 75 F
A-TRAIN + CONSTR. SET 100 F	GREAT NAVAL BATTLES I 80 F	MONKEY ISLAND 2 80 F	SUPER STREET FIGHTER 2 Turbo 120 F
AVENTURES DE NIKKO (F) 80 F	GUNSHIP (F) 45	MONKEY ISLAND 2 95	SYGA HARKER 95 115 F
BEETHOVEN 5th SYMPHONIE (F) 80 F	HAMMER OF THE GODS 85 F	NASCAS RACING (F) 75 F	TACTICAL MANAGER 45 55 F
BENEATH A STEEL SKY (F) 85	HARPOON CLASSIC 85 F	ORION CONSPIRACY 125 F	TCHAIKOVSKI 1812 (F) 80 F
BLAKESTONE 1-6 (version complète) 80 F	HARRIER JUMP JET (F) 95	PANZER GENERAL 80 F	TEAM SUZUKI 45 F
CHESSMANIAC (F) 95	HEIMDALL 45	PINBALL ILLUSIONS (F) 95	TEE TIME GOLF 100 120 F
CHESSMASTER 3000 KARPOV 80 F	HELL CYBERPUNK KILLER 95 F	PIZZA TYCOON 85 F	TEGEL MERCENARIES 75 F
CHESSMASTER 4000 TURBO 135 F	HELLFIRE ZONE (F) 70 F	POWER HOUSE 120 F	TERMINAL VELOCITY (F) 100 100 F
COMMANDER BLOOD 85 F	HEROCQUEST + WITCHLORD (F) 45 F	PROTOTYPE 85 F	THUNDERHAWK 2 135 F
COMMAND & CONQUER DATA:	HIGH SEAS TRADER 95	PYROTECHNICA 65	TOWER ASSAULT (F) 95
COVERT OPERATIONS 120 F	HOCUS POCUS (version complète) 80 F	RAILROAD TYCOON DELUXE (F) 95	TOYOTA CELICA 45 F
CYCLONES (S.S.I.) 45 80 F	ICE & FIRE 95 F	RAPTOR (Version Complète) 80 F	TURNING POINTS (3 wargames) 65 F
DARK SUN 2 (S.S.I.) 95 85 F	ISHAR COMPIL. 1 + 2 (F) + 3 (F) 95 F	RED BARON (F) 80 F	TV SPORTS FOOTBALL 45 F
DETROIT 80 F	INDIANA JONES ATLANTIS 100 F	RENEGADE (S.S.I.) 85 F	TV SPORTS BASKETBALL 45 F
DOG FIGHT (F) 95	INHERIT THE EARTH 100	RISE OF ROBOTS SVGA (F) 95	ULTIMATE DOMAIN 80 F
DR DRAGO MADCAP CHASE 50 F	INT. TENNIS OPEN (F) 75 90 F	RISE OF THE TRIAD (V. complète) 100 F	UNDER A KILLING MOON 100 F
DREAMWEAVER 80	IT CAME FROM THE DESERT 45 F	SAM & MAX 100 100 F	UNIVERSE (F) 95 95 F
Duke NUKEM 2 (V. complète) 80 F	JOURNEYMAN PROJECT TURBO 80 F	SHADOW OF YSERBIUS 65	USS TICONDEROGA 85 F
D-ZONE (data 900 niveaux Doom) 65 F	LOCUS (F) 85 F	SHOOT 'EM OFF (Érotique) 95 F	UTOPIA (F) 45 45 F
D-1000 (data: 1000 niveaux Doom) 100 F	LOTS OF MIDNIGHT 135 F	SIM ANT 100 F	VOYAGES OF DISCOVERY 45 45 F
ELDER SCROLLS ARENA 110	MACHIAVELLI 125 125 F	SIM CITY CLASSIC 100 F	WACKY WHEELS (V. complète) 80 80 F
EXPERT CASINO 90	MAGIC EVE (F) 85 F	SIM EARTH 100 F	WARRIORS 60 80 F
CYC BEHOLDER III 85 F	MASTER OF MAGIC 125 F	SIM FARM 100 F	WORLD ATLAS 4 (Educad) 65 F
FLASHBACK 80 F	MEGARACE 80 F	SIM LIFE 100 F	WORLD CLASS RUGBY 95 45 F
FALCON 3.0 (F) 95	METAL MARINES 80 F	SINBAD & THRONE OF FALCON 45 F	WORLD CUP GOLF 95 95 F
FANTOME DE L'OPERA (F) 95	MICROSOFT BASKETBALL 120 F	SPACE CRUSADE (F) 45 F	WORMS REINFORCEMENTS (F) 120 F

Compilation PC CD ROM "Spécial Wargames": 220 FF - Plus de 20 Wargames!

Versions originales complètes avec documentations sur 4 CD ROMs pour 220 FF. T.T.C. - port compris

Ce n'est pas une arnaque, ce n'est pas du piratage! C'est disponible, en stock, prêt à être expédié! Le pack à 220 FF contient:

BATTLES OF NAPOLEON (S.S.I.)	CARRIER STRIKE (S.S.I.)	CLASH OF TITANS (S.S.I.)	CONFLICT KOREA (S.S.I.)
CONFLICT MIDDLE EAST (S.S.I.)	DEC. BATTLES AMERICAN CIVIL WAR 1, 2, 3	GARY GRISBY: PACIFIC WAR (S.S.I.)	GARY GRISBY: WAR IN RUSSIA (S.S.I.)
GOLD OF THE AMERICAS (S.S.I.)	GREAT NAVAL BATTLES III (S.S.I.)	CONQUEST OF JAPAN (Impressions)	D-DAY BEGINNING OF THE END (Imp.)
GLOBAL DOMINATION (Impressions)	WHEN 2 WORLDS WAR (Impressions)	PANZER BATTLES (S.S.I.)	REACH FOR THE STARS (S.S.I.)
SWORD OF ARAGON (S.S.I.)	WARGAME CONSTRUCTION SET 2: TANKS (S.S.I.)	WARLORDS (S.S.I.)	WESTERN FRONT (S.S.I.)

SELECTION AMIGA (Prix T.T.C. port compris):

ALIEN BREED 3D (F) AGA 155 F	FEARS - A 1200- 100 F	PLAYER MANAGER 2 AGA 145 F	SUPER STARDUST AGA (F) 95 F
BLITZ BASIC 3.1 225 F	F 117 A Stealth Fighter 2.0 (Français) 95 F	POWER DRIVE (F) 65 F	SUPER TENNIS CHAMPION 100 F
GFA BASIC 3.51 95 F	FIELDS OF GLORY - A 1200- 125 F	PREMIER MAN 3 DELUXE 96 145 F	TACTICAL MANAGER 94/95 45 F
BLITZKREIG (WARGAME) 65 F	GLOOM - A 1200- 100 F	ROADKILL - A 1200- 75 F	TACTICAL MANAGER 2 75 F
BLOODNET (F) - A 1200- 160 F	GLOOM DELUXE AGA 160 F	SKELTON KREW (F) - A 1200 75 F	TOWER OF SOULS - A 1200- 75 F
CAMPAIN 2 95 F	GUARDIAN - A 1200- 75 F	SKIDMARKS + DATA AGA 80 F	WORLD TRAX - A 1200 65 F
CANNON FODDER (F) 75 F	HEART OF CHINA (9 discs) 95 F	SLAM TILT AGA (F) 175 F	U.F.O. - A 1200 125 F
CIVILIZATION 125 F	HEIMDALL 2 (F) 75 F	SPACE QUEST 4 (Doc. F.) 75 F	VIRTUAL KARTING AGA (F) 120 F
COLONIZATION 95 F	HEIMDALL 2 (F) - A 1200 95 F	SPERIS LEGACY AGA 145 F	WATCH TOWER AGA (F) 160 F
CRYSTAL DRAGON 65 F	MANCHESTER UTD THE DOUBLE 85 F	SUPER SKIDMARKS 100 F	WEMBLEY SOCCER - A 1200- 75 F
EVOLUTION AGA (Humans 3) F 175 F	ODYSSEY - A 1200- 100 F	SUPER LEAGUE MANAGER 75 F	WORLD CLASS RUGBY 95 45 F
EXILE - A 1200- 100 F	PLAYER MANAGER 2 145 F	SUPER LEAGUE MANAGER A1200 75 F	XTRME RACING AGA 160 F

SELECTION AMIGA CD 32 (Prix T.T.C. port compris):

AKIRA 70 F	EVOLUTION (HUMANS 3) F 175 F	JUNGLE FIGHTER 60 F	SPERIS LEGACY 155 F
BANSHEE (F) 75 F	EXILE 100 F	LIBERATION CAPTIVE 2 70 F	STRIP POT (Érotique) 75 F
CANNON FODDER (F) 70 F	GLOOM 100 F	ROAD KILL 75 F	SUPER LEAGUE MANAGER 75 F
CHAOS ENGINE (F) 60 F	GUARDIAN 75 F	SKELTON KREW (F) 50 F	SUPER SKIDMARKS 100 F
DRAGONSTONE (F) 65 F	HEIMDALL 2 (F) 95 F	SOCCER KID 50 F	WEMBLEY INT. SOCCER 80 F

Pour un envoi immédiat d'articles ci-dessus (réglement par carte VISA/ EUROCARD): téléphonez-nous (pas de panier, notre personnel est FRANCAIS), ou faxez votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel: 3616 AZERTY puis DUC. ou rédigez (EN FRANCAIS) sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste français, les cartes internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux fou Eurochèque en sterling si vous n'avez pas de chèque français. Notre catalogue complet vous est envoyé GRATUITEMENT avec votre première commande.
 Pour recevoir GRATUITEMENT un listing d'une sélection de nos stocks téléphonez, faxez ou écrivez-nous EN FRANCAIS. Si vous désirez recevoir un catalogue COMPLET pour votre ordinateur, svp joignez 6 timbres à 3 F ou A.C.R.L. SVP, précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrions pas donner suite à votre demande.

Nous envoyons aussi par avion - et sans aucun supplément de frais de port- les produits ci-dessus vers la SUISSE, les DOM TOM et aux francophones du MONDE ENTIER

Toute commande est considérée comme ferme.

AfterLife

Trafic d'âmes

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : LUCASARTS.

GENRE : GESTION.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 300 F.

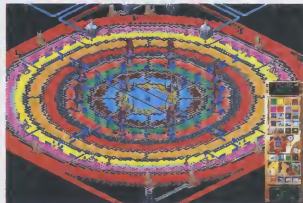
CONFIG. MIN. : 486 DX2-66, 8 Mo, CD 2X, SVGA.

Les jeux de gestion n'en finissent pas d'hypertrophier nos ego : après avoir été maire, directeur de sociétés de transport en tous genres, nous voilà promu à la fois Roi du paradis et Empereur des enfers ! Essayez donc de revenir sur Terre, ensuite !

APRÈS LES JEUX d'aventure et les combats spatiaux, LucasArts change de registre et lorgne du côté des jeux de gestion à la Sim City. Et comme ils ne font pas les choses à moitié, ils vous proposent un environnement totalement inexploité jusqu'à présent : l'enfer et le paradis.

Vous êtes donc l'heureux propriétaire de « l'Après vie » qui comprend deux lieux distincts que vous devrez administrer simultanément. Bien que situé sur un plan autrement plus spirituel que Transport

Deux scénarios sont livrés avec le jeu : dans celui-ci, les cercles de l'enfer de Dante prennent tout leur sens !



▲ Ces grosses bouches hideuses sont des installations où d'anciens gourmands expient leurs péchés.

Durant la partie, de nouvelles installations sont découvertes : ce sont vos anges qui vont être ravis ! ▶



Tycoon et autres Sim, l'aspect capitaliste des jeux de gestion n'a pas été oublié : si votre but est de donner aux âmes ce qu'elles attendent (expiation ou récompenses), vous devrez aussi vous en mettre plein les poches. Les dollars n'ayant pas encore cours au plus haut des cieux, c'est de Pennies que vous remplirez votre porte-monnaie céleste... Pas très catholique tout ça...

After Life Park

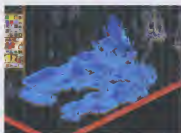
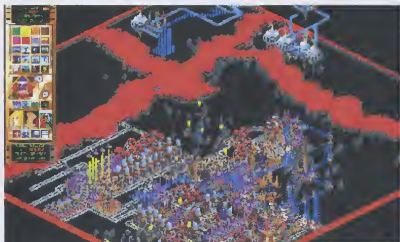
Au départ, vos deux « terrains » sont totalement vierges à l'exception de fleuves et autres rochers. Pour commencer, vous devrez placer quelques installations, en enfer et au paradis, destinées à l'accueil des âmes : des routes, des portes, et surtout, des lieux de supplices consacrés à l'expiation des sept péchés capitaux (allo, Brad Pitt ?) et des jardins des délices où les âmes vertueuses seront récompen-

sées. Ensuite, vous placerez quelques centres de détente et d'entraînement, et un ou deux bars destinés à vos employés, les anges et les démons. N'oubliez surtout pas les stations Karma grâce auxquelles certaines âmes pourront retourner sur Terre et se réincarner.

Les constructions nombreuses et as-



▲ Cette grosse chaussure bien sucrée va récompenser les âmes qui n'ont pas cédé à la gourmandise... Veinards !



▲ Lorsque votre enfer est atteint de blues, il se retrouve totalement immobilisé durant un certain temps.

sez variées sont toutes sensiblement les mêmes (à l'exception des graphismes), qu'elles soient en enfer ou au paradis. Leur gestion, s'effectue de manière similaire, et ne justifie pas totalement la présence de deux plans, qui se ressemblent finalement beaucoup. Durant toute la partie, on passe de l'enfer au paradis avec la désagréable impression de toujours accomplir les mêmes actions.

Bien sûr, il y a quelques petites différences : l'agencement des constructions paradisiaques doit être bien organisé, alors que celui des installations infernales doit être le plus chaotique possible afin que les âmes aient du mal à trouver leur chemin... Après quelques heures de jeu, un pe-



▲ Jasper et Aria sont vos deux conseillers. Ils discutent beaucoup, tout en vous donnant de judicieuses astuces.



▲ Voici les différents centres d'agrément que vous pourrez consacrer à vos anges et à vos démons.

tit malaise s'insinue lentement. Il ne s'agit ni de la Saint-Glagla, ni de la fièvre de l'au-delà (des catastrophes surnaturelles qui s'abattent régulièrement sur votre Après vie), mais d'une vague réminiscence... Peut-être le résidu d'une incarnation précédente durant laquelle vous auriez joué à... Theme Park ! Mais c'est bien sûr ! Les portes, les âmes qui râlent parce qu'elles ne trouvent pas l'attraction, heu, pardon, l'installation dédiée au péché qu'elles désirent expier, le tracé des routes, les découvertes... Tout cela ressemble un peu trop au jeu de Bullfrog, et pas assez au produit innovateur que l'on attendait...

Jasper et Aria

Bien sûr, pour gérer finement votre domaine, de nombreux graphiques, courbes et autres camemberts sont accessibles à tous moments, mais l'interface multifenêtrée est un peu trop confuse pour être exploitable avec facilité.

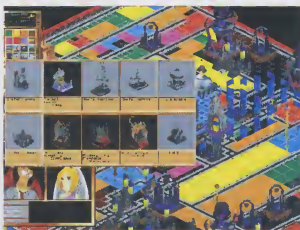
La seule grosse bonne surprise du jeu (et encore, Theme Park l'avait déjà fait avec son manager), ce sont Aria et Jasper, un ange et un démon, qui vous prodiguent conseils et astuces au fur et à mesure du jeu, voix digitalisées à l'appui. Sans oublier un Tutorial fort bien fait qui vous explique,

L'avis de Luc-Santiago



A priori, infliger de redoutables châtiments aux pêcheurs les plus odieux et récompenser les vertueux avait de quoi séduire... Et bien retombons sur terre, le rêve semble bel et bien brisé. AfterLife, s'il est amusant deux ou trois heures, risque bien de décevoir les amateurs de jeux de gestion en raison d'un intérêt que l'on espérait autrement plus... divin. Bien que tournant sous Windows (et sous Dos), AfterLife n'est pas un modèle de convivialité. Il souffre de graphismes discutables et d'une interface plutôt moyenne.

◀ Vous disposez d'un zoom et d'une option permettant de remplacer les installations par leur couleur respective.



grâce à de petites démos tourmantes, les points importants d'une partie. Heureusement, la prise en main n'est pas trop difficile et vous ne devriez pas avoir trop de mal (du moins au niveau Facile) à rapidement rentabiliser votre enfer et votre paradis.

En définitive, AfterLife n'est absolument pas la grand Messe que les aficionados de LucasArts espèrent. Inutile donc de vendre votre âme au diable pour y jouer, AfterLife ne donnerait malheureusement pas un saint. ■

Luc-Santiago Rodriguez

Lorsque vous ▲ désirez installer une nouvelle construction, une fenêtre vous présente celles qui sont disponibles.



INTÉRÊT

GRAPHISME	10
SON	12
ANIMATION	8
DURÉE DE VIE	11

■ CONFIG. RECOMMANDÉE :
Pentium 90, 8 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom double
vitesse, SVGA.

- ✓ La musique.
- ✓ En français.
- ✓ Le thème (Park ?).
- ✓ Les graphismes.
- ✓ Interface confuse.
- ✓ La lenteur.

Starfighter 3000

De l'arcade en rase-mottes

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : TELSTAR.

GENRE : ARCADE/ACTION.

DATE DE SORTIE/PRIX : MI-JUIN. ENV. 300 F.

CONFIG. MINI. : PC 486 DX2-66, 8 Mo, CD 2X.

Adapté d'un jeu console, Starfighter 3000 conjugue de l'action furieuse à la Fury³ et un brin de tactique à la Wing Commander. Malgré de beaux graphismes, SF 3000 aura besoin de toute la puissance de ses réacteurs pour égaler les classiques sur PC !

MALGRÉ son nom évocateur, ne vous attendez pas dans SF 3000 à déambuler béatement au sein de la voûte étoilée, car les missions, avec ses nombreuses cibles au sol, vous attireront plus souvent à ras-de-terre, que sous la voûte céleste. Malgré son héritage décidément arcade, SF 3000 propose quand même une approche assez tactique, et un enchaînement des missions un peu plus évolué que de passer au niveau 11 après avoir haché menu le boss de fin

Votre mission terminée, vous devez rentrer au vaisseau-mère en vous ▼ appuyant.



▲ Ne vous laissez pas tromper par cette scène cinématique, les niveaux dans l'espace se font assez rares.

Cette frégate ennemie vous fait des signaux amicaux :
« Ami, ami ! Approchez... » ►



du niveau 10 de la mort. Bon, restons calme, le jeu ne s'encombre pas non plus d'un scénario élaboré, le jeu vous plonge d'emblée dans un enchaînement de missions heureusement non linéaires. L'architecture des missions s'inspire en fait de la forme d'une pyramide inversée : votre première mission vous est imposée, et constitue une mise en bouche vous permettant de vous familiariser avec le pilotage de l'appareil. Cette mission réussie, vous pouvez choisir une mission parmi les deux disponibles à « l'étage » suivant de la pyramide. Une fois toutes les missions de ce niveau achevées, vous pouvez continuer par plus fort, et ainsi de suite... Au total, 60 missions vous sont proposées, et les plus avancées vous demanderont beaucoup de persévérance pour les réussir ! Le début de chaque mission vous offre un briefing très détaillé sur les objectifs à détruire pour la remplir.

Au combat, vous disposez de trois armes de base, les lasers, les missiles air-air et air-sol. Chaque destruction d'un bâtiment ou d'un vaisseau libère alors des bonus vous permettant de vous réapprovisionner en armes, ou améliorer votre vaisseau. De temps en temps, un parachute vous apporte des bonus si vous le rattrapez avant qu'il ne s'écrase mollement sur le sol,



▲ A tout instant, vous pouvez modifier la formation et faire passer vos alliés d'un mode offensif à un mode défensif, ou inversement.

Vos afterburners à ► pleine puissance, votre vaisseau déchire la nuit noire et obscure.

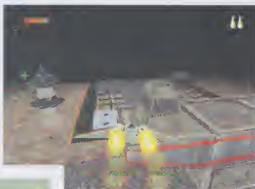
Ça peut paraître tentant, mais vu la précision de pilotage du vaisseau, j'évite de passer entre ▼ ces deux tours.



en particulier des armes plus dévastatrices. Un radar rudimentaire indiquant la direction de l'ennemi le plus proche et une carte tactique vous permettent de vous repérer. Et voilà vous êtes parti, fondant sur vos missiles et turbo-lasers en évitant les tirs des tourelles et les missiles guidés ! Malheureusement, cette vision divinement apocalyptique s'altère un peu dès que vous tentez de manœuvrer votre vaisseau... En effet, même avec un joystick analogique, la réponse à la moindre sollicitation sur votre bâton joyeux est pour le moins brutale, interdisant toute finesse dans le pilotage. Visiblement, la jouabilité a été directement importée de la version console, et en fait seuls les habitués du padle se sentiront à l'aise pour piloter le vaisseau. Les autres se répandront, quand ce ne sera pas sur le sol, en mouvements erratiques propres à donner le mal de l'air aux pilotes les plus endurcis. Remarquez, c'est parfait pour éviter les tirs ennemis, mais quand il s'agit de viser, c'est une tou-



▲ Les explosions sont spectaculaires, mais attention de ne pas se trouver trop prêt des retombées.



Des cadres verts permettent de visualiser d'un coup d'œil la cible sélectionnée, même si elle n'est ▼ pas encore visible.



te autre histoire... Heureusement, dans certaines missions jusqu'à 10 alliés viendront vous seconder. De plus, s'ils survivent, ils prendront de l'expérience et vous pourrez lors d'autres missions leur faire exécuter des tactiques plus élaborées.

La vue courte

En plus, malgré des graphismes entièrement en SVGA, l'animation reste fluide ! Enfin relativisons un peu, puisqu'il vous faudra quand même un Pentium 75, voire 90 au minimum. Pour les machines moins puissantes, il est possible de passer la résolution en VGA, celle-ci restant d'ailleurs très lisible. Mais pour en arriver à une telle vitesse d'animation, quelques concessions se sont avérées nécessaires, par rapport aux versions consoles 32 bits à venir (PlayStation et Saturn), l'effet de hazing est largement plus accentué, réduisant le champ de visibilité du joueur à ses très proches environs. Avec un horizon aussi limité, on obtient la désagréable impression de naviguer un peu en aveugle, les vaisseaux ou éléments de terrain ne se découvrant qu'au dernier moment... Mais bon, il ne faut pas se faire d'illusion, le PC n'a pas encore la prétention de concurrencer les consoles 32 bits sur leur propre terrain !

■ Frédéric Marié



Bon procédons ▲ par ordre : vous voyez une explosion, mais vous ne voyez plus votre vaisseau. Conclusion...



Quelques séquences ▲ cinématiques viennent un peu casser le train-train de la destruction en masse.

L'avis de Fred



Malgré une réalisation soignée et des graphismes accrocheurs, Starfighter 3000 me laisse un peu dubitatif. L'excellente idée de pouvoir varier les combinaisons tactiques avec les alliés, en fait plus qu'un jeu d'arcade, mais le modèle de vol ainsi que les incontrournables bonus en fait moins qu'un simulateur. Malgré tout, cette particularité du jeu d'action aurait pu me plaire, ne serait-ce la maniabilité très discutable du vaisseau. À la limite, mieux vaut utiliser le clavier ou un padle, plutôt qu'un joystick !



INTÉRÊT

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	14

✓ Fluide en SVGA
✓ La gestion des alliés.

► CONFIG. RECOMMANDÉE :
Pentium 120, 16 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom quadruple
vitesse.

✓ Horizon très proche.
Maniabilité discutable.

SFPD Homicide

Le PC mène l'enquête

FORMAT : PC/Mac CD-Rom.

ÉDITEUR : GROlier INTERACTIVE.

GENRE : AVENTURE.

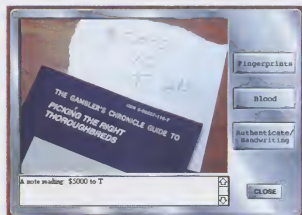
DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 400 F.

CONFIG. MIN. : PC 486 DX2-66, 8 Mo, CD 2X.

Inspiré d'une affaire criminelle réelle, SFPD Homicide vous accroche au veston le badge d'inspecteur de la brigade criminelle de San Francisco. Comme l'inspecteur de l'époque, ce sera à vous de trouver le coupable dans un contexte très réaliste.

FÉLICITATIONS ! Vous venez juste d'intégrer la brigade criminelle de San Francisco. Et à peine arrivé à votre nouveau bureau, une nouvelle affaire vous tombe sur les bras, vous rappelant brutalement les dures réalités de votre nouveau travail. Un corps a été retrouvé ce matin dans la baie de San Francisco, et vu le bloc de béton qui s'y trouvait solidement attaché, les chances qu'il s'agisse d'un suicide ou d'une mort de cause naturelle semblent assez faibles... Et vous voilà

Pour chaque pièce à conviction, vous pouvez effectuer différents tests
▼ en laboratoire.



▲ Arrivé sur les lieux de la découverte, vous pourrez interroger les personnes présentes et collecter des indices.



Le moment est venu ▲ de présenter votre dossier d'accusation au juge. L'audience retient son souffle.

◀ Votre premier interrogatoire... Vous n'êtes pas obligé de sortir le bottin pour faire parler ce malheureux !

déjà parti sur les lieux de cette macabre découverte, sans prendre le temps de vous renseigner sur vos nouvelles fonctions ! Heureusement, avant d'arriver ce matin au commissariat, vous aviez pris le temps de consulter un excellent mémo vous donnant tous les détails sur les procédures à suivre et les différents moyens à votre disposition pour mener l'enquête dans les meilleures conditions, tout en images et vidéo, agrémenté d'un commentaire explicatif. De plus, si jamais vous rencontrez des difficultés au cours de l'enquête, l'inspecteur Frank Falzon, à l'époque chargé de l'affaire, pourra

vous prodiguer des conseils sur les techniques usuelles utilisées par la police pour, par exemple, interroger un suspect, ou chercher efficacement des indices sur les lieux d'un crime. Car le temps vous est compté, vous ne disposerez que de 10 jours pour trouver un coupable et monter un dossier solide qui l'enverra pour longtemps derrière les barreaux.

Réalisme avant tout

Vous l'aurez compris, SFPD Homicide est plus qu'un jeu d'aventure, il s'agit plutôt d'une reconstitution fidèle du travail d'inspecteur de la criminelle, plus dans l'esprit d'un

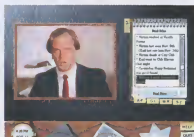
L'avis de Fred



SFPD Homicide n'a certainement pas la même qualité de réalisation que le dernier Police Quest de Sierra, mais les vidéos des différents personnages ainsi que les photos suffisent largement à vous mettre dans l'ambiance, malgré un environnement sonore assez pauvre. L'interface est agréable à utiliser, et l'approche très réaliste du jeu ne pourra que satisfaire les amateurs d'énigmes policières. Même sans être passionné par le genre, l'intérêt ludique du soft est indéniable, et on se prend tout de suite à jouer au Columbo.



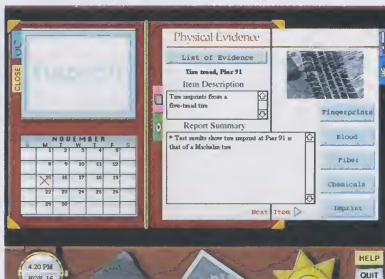
▲ C'est pas qu'il ait une sale tête, mais je vais quand même le mettre sur la liste des suspects.



▲ Chaque information apportée par un témoin est répertoriée dans ce calepin, et peut ensuite être vérifiée.



▲ Au fur et à mesure de vos découvertes, la carte de San Francisco dévoile de nouveaux lieux à visiter.



▲ L'examen du labo sur cette trace de pneu peut vous aider à trouver la bonne piste, qui sait ?

épisode de Columbo que de Starksy et Hutch ! Votre première tâche constituera d'abord à chercher des indices près du lieu de la découverte du corps, et sur le cadavre lui-même. Vous pourrez alors les envoyer au laboratoire pour effectuer différents types d'analyses, comme la recherche d'empreintes, ou l'identification d'un produit, en sachant que plus vous demanderez d'analyses, plus les résultats se feront attendre. Vous aurez ensuite à identifier la victime, en utilisant l'ordinateur pour trouver les personnes portées disparues correspondant à son signalement.

Trouvez-moi le coupable !

Rien ne vous sera épargné, vous devrez vous rendre ensuite à la morgue avec un membre présumé de la famille pour identifier le corps ! Vous pourrez alors interroger ses proches, fouiller son appartement, et éventuellement enquêter de plus près sur un suspect possible. Dans ce cas, vous devrez tenter de déterminer son mobile pour le crime et voir s'il dispose d'un bon alibi. Si le besoin s'en fait sentir, vous pourrez brusquer un peu les choses et demander un mandat de perquisition. Heureusement pour les interrogatoires, et le reste d'ailleurs, le jeu sera entièrement traduit en français.

Comme dans la réalité, votre enquête avancera autant au bureau que sur

le terrain. À tout instant, vous pourrez consulter tous les témoignages recueillis, les comparer, et revoir à loisirs les pièces à conviction ainsi que les résultats d'analyses du laboratoire. Comme chaque action fait avancer la pendule, vous n'aurez pas le loisir de suivre toutes les pistes qui vous ont offertes. Pour une fois, vous trouverez les journées bien trop courtes, et le jeu n'accepte pas les heures supplémentaires ! Il vous faut donc faire preuve d'intuition et d'esprit d'analyse pour ne pas vous égarer, dans les morceaux d'informations, pas toujours vraies d'ailleurs, que vous récolterez au cours de l'enquête. Si vous pensez avoir trouvé le coupable, votre tâche n'en sera pas terminée pour autant. Vous devrez alors constituer un dossier d'accusation solide, sinon lors de son passage devant le juge le coupable présumé pourrait bien ressortir libre comme l'air. Dans ce cas, vous aurez perdu l'estime de votre capitaine, et la partie du même coup ! Bref, comme dans la réalité, rien n'est gagné d'avance, et c'est peut-être ce qui fait de SFPD Homicide un soft si passionnant à jouer. ■

Fredéric Marié



Dur métier, dans lequel il ne faut pas hésiter à regarder de près un spectacle plutôt macabre... ▼



INTÉRÊT



GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	14
DURÉE DE VIE	12

✓ Très réaliste.

✓ L'interface.

■ CONFIG. RECOMMANDÉE :
Pentium 75.16 Mo de Ram.
lecteur CD-Rom quadruple
vitesse.

✓ Assez austère.

Ambiance sonore.

Secret Mission

Imbroglgio rétro

FORMAT : PC CD-Rom.

ÉDITEUR : MICROIDS.

GENRE : AVENTURE.

DATE DE SORTIE/PRIX : DISPONIBLE. ENV. 350 F.

CONFIG. MINI. : 486 DX33, 4 Mo, CD 2X, SVGA.

Vous avez envie de tropiques, de dangers et de mystères ? Alors annulez vos vacances en Lozère et foncez en Opalie où un coup d'état se prépare. Même si vous ne savez pas très bien pour qui vous travaillez, enfillez votre panoplie d'espion et enquêtez !

NOUS SOMMES en 1952 dans un petit royaume de l'Asie dont tout le monde se désintéresse éperdument, sauf les Russes et les Américains.

Sa position géographique est effectivement très stratégique. Le Roi d'Opalie n'ayant pas de descendance, c'est son premier ministre, Vishaka, qui semble être le seul héritier légitime du pouvoir. Et justement, le Roi ne semble plus en avoir pour longtemps...

C'est un imbroglgio politique et psychologique que vous devrez démê-

Vous n'êtes décidément pas un bon espion : à peine arrivé en Opalie, vous vous faites lamentablement assommer !



◀ La promenade est gâchée : votre contact vient de descendre un Thug qui s'apprêtait à vous tuer !

Après une auscultation en règle, ce docteur vous annoncera qu'il ne peut rien faire pour votre amnésie ! ▼



◀ Bien joué : vous venez de jeter une serviette sur un serpent venimeux. Il n'y a plus qu'à l'assommer.

ler : un violent coup sur la tête à votre descente d'avion vous a effectivement rendu amnésique. Lorsque vous reprendrez connaissance dans votre chambre d'hôtel, une ravissante jeune femme vous apprendra une mauvaise nouvelle : vous êtes un affreux agent double à la solde des Russes ! Mais comment, en pleine Guerre Froide, peut-on avoir confiance en une Soviet, aussi attirante soit-elle ? Dès les premières minutes de jeu, une certitude s'impose : Secret Mission est un jeu d'aventure à l'ancienne. Vous évoluez dans des décors en 3D, fleurant bon l'Indiana Jones, l'Operation Stealth, et autre antiquité ludique (ce qui rend le soft jouable sur un 486... délicate attention). Comme il s'agit d'un portage CD-i vers PC, la souris n'est malheureusement pas gérée, ce qui, pour un jeu d'aventure, est tout

de même très regrettable. Surtout lorsque votre personnage se déplace à peine plus vite qu'un escargot dopé aux amphétamines, rendant l'exploration de la moindre petite pièce aussi longue que la traversée de l'Atlantique à la nage (j'exagère ?).

Du rififi sous les tropiques

Vous disposez de deux touches « action » : la première vous donne accès aux traditionnelles icônes (parler, utiliser, regarder, etc.) et la seconde, à votre inventaire. Rien de bien sorcier là-dedans, ni de très novateur, d'ailleurs. Lorsque vous passez devant quelque chose d'important (personnage ou objet), une icône s'affiche, vous informant qu'une interaction est possible.

Le jeu quant à lui, est conforme à la tradition : trouver des objets et les utiliser à bon escient. Point. Les dia-



▲ Parfois, vous passez d'une vue en 3D à une vue du dessus. Franchement, on s'en serait passé !

Un bon moyen pour gagner de l'argent : parier sur la grille d'où sortira le rat pour aller chercher son fromage. ►



logues (tous post-synchronisés en français), s'effectuent comme d'habitude par QCM et sont exclusivement informatifs.

Au fur et à mesure de votre enquête, de nouveaux lieux deviennent accessibles, mais comprennent malheureusement très peu d'écrans : il n'y a dans votre hôtel que le hall et votre chambre, deux pièces dans le palais royal (mais il y a un sous-sol), deux pièces dans un bar, etc. L'exploration n'est donc pas fastidieuse et les



▲ Dans le Palais Royal, vous prenez le contrôle d'un autre personnage. Un bon conseil : cachez-vous vite !

énigmes étant de difficulté moyenne, Secret Mission s'adresse plus aux aventuriers novices qu'aux experts. Cependant, qui dit facile ne dit pas creux : l'histoire est intéressante et vous serez certainement très curieux de savoir pour qui vous travaillez vraiment et ce qui se trame chez Vishaka et dans la jungle ! Quelques rebondissements (tentative d'assassinat en plein parc, irruption d'un serpent dans votre chambre) viendront également pimenter l'action.

En revanche, certaines choses choqueront peut-être les joueurs exigeants : le doublage des personnages est une excellente idée, mais pourquoi les comédiens jouent-ils si mal ? Et pourquoi certains ont-ils la même voix ? D'autre part, quelques invraisemblances feront sans doute hurler de rire les petits moqueurs dans mon genre : chez un spécialiste des Thugs par exemple, il est possible de subtiliser un couteau, un fusil et des cartouches au nez et à la barbe de leur propriétaire ! Et il ne vous fera pas la moindre remarque ! L'aspect « jeu à l'ancienne » de Secret Mission n'a

L'avis de Luc-Santiago



L'adaptation de Secret Mission du CD-i vers le PC ne s'est pas très bien passée : l'interface au clavier est peu pratique, les déplacements du personnage sont effroyablement lents et le graphisme évoque les jeux d'aventure qui sortaient il y a deux ans. À côté de ces petits inconvénients, Secret Mission bénéficie d'une histoire intéressante et présente l'avantage de tourner sur de petites configurations. Les derniers possesseurs de 486, s'ils sont également peu doués pour les énigmes, trouveront donc ici un jeu tout désigné.



◀ N'hésitez pas à marchander les souvenirs hideux que le petit marchand cherchera à vous vendre.



◀ Le bar abrite un contact qui vous rendra un fier service. Mais lequel est-ce ? Peut-être le barman ?

visiblement pas échappé aux développeurs : pour moderniser leur jeu, ils ont inclus des scènes cinématiques, illustrant vos actions les plus variées ; traversée de la ville en pousse-pousse (captivant), fermeture de la porte de votre chambre d'hôtel (phénoménal), déjeuner avec la Soviet (incroyable), déplacement d'une pièce à l'autre (monumental)... Allez, on ironise, mais le jeu est quand même très distrayant ! ■

Luc-Santiago Rodriguez



INTÉRÊT

GRAPHISME	11
SON	10
ANIMATION	4
DURÉE DE VIE	13

➔ **CONFIG. RECOMMANDÉE :**
PC 486 DX2-66, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse, SVGA.

- ✓ Scénario.
- ✓ En français.
- ✓ Lenteur.
- ✓ Voix.
- ✓ Interface.

World Rally Fever

Un singe dans un kart

FORMAT : PC CD-ROM.

ÉDITEUR : TEAM 17.

GENRE : COURSE DE KART.

DATE DE SORTIE/PRIX : JUILLET, ENV. 300 F.

CONFIG. MINI. : PC 486 DX2-66, 8 Mo, CD 2X.

À LA SUITE d'une courte introduction, vous vous retrouvez face un menu d'options. Après avoir choisi votre personnage parmi huit spécimens tous plus loufoques les uns que les autres (un singe, une grand-mère, etc.), vous devrez opter pour un niveau de difficulté. Trois sont accessibles directement (rookie, amateur et pro-am) et un quatrième niveau sera praticable une fois que vous aurez été déclaré vainqueur des trois premiers. À noter que chaque niveau est composé de quatre courses soit au total 16 courses différentes. Il faut savoir que le choix du personnage influe sur la vitesse de votre kart et sur sa trajectoire dans les virages. Quant à l'écran de jeu, celui-ci vous montre votre kart de derrière et vous donne tous les renseignements dont vous avez besoin. Dès les premières minutes de jeu, soyez sûr que le pilotage du kart ne vous posera plus de problèmes. Celui-ci dérape dans les virages et un jeu de braquage, contre-braquage s'installe de ma-

L'écran de jeu comprend une petite carte qui indique votre position par rapport aux autres concurrents.



▲ Dans le désert de l'Utah, il faudra être assez agile pour circuler entre les os de ce squelette.

Si vous préférez les courses de voiture délirantes aux simulations complexes qui vous demandent un apprentissage conséquent, alors plongez vous dans le dernier jeu de Team 17 : World Rally Fever.

nière à maîtriser au mieux votre bolide. Vous pouvez faire sauter votre kart afin d'éviter les nombreux pièges qui se dressent devant vous et vous pourrez par la suite utiliser des armes.

Ça speed !

Il est vrai que les différentes courses vous feront traverser de nombreux pays qui proposent chacun leurs propres décors. Ainsi vous découvrirez les prairies françaises, les autoroutes américaines, les plages de sable fin de Hawaii, les maisons typiques de Kyoto et bien d'autres encore. Ces graphismes sont beaux, colorés mais on peut regretter qu'ils ne soient pas en SVGA. De plus, lors de certaines courses, l'affichage des éléments du bord de route présente des défauts. L'impression de vitesse est quant à elle bien rendue et les programmeurs se sont apparemment attelés à faire tourner aussi bien leur

jeu sur un DX2/66 que sur un pentium 133. Et croyez-moi la différence entre les deux machines n'est pas flagrante (un petit peu plus rapide sur le pentium mais pas des masses). Les bruitages sont quant à eux corrects et traditionnels (bruit de dérapage, de collision, etc.) mais la musique bien qu'entraînante au premier abord est rapidement énervante. Les concep-



▲ Les créateurs n'ont pas lésiné sur les détails : sur la passerelle le train passe par intermittence.





▲ Ces superbes hawainiennes sont là pour vous. Alors évitez de leur rouler dessus en poussant un rire sadique.



▲ Voilà comment la France est représentée dans le nouveau jeu de team 17 : moutons et prairies. Bien sympathique !

teurs ont inclus de nombreux détails. Il est possible d'entendre les moutons bêler lorsqu'on leur rentre dedans, d'entendre les hawainiennes crier lorsqu'on leur roule « malencontreusement » dessus, de voir les noix de coco tomber des arbres et ainsi de suite.

Le fun avant tout

Bien que la réalisation ne soit pas bouleversante de nouveauté, on prend néanmoins un réel plaisir à jouer à ce jeu. Il faut dire que celui-ci offre des options délectables. Ainsi, vous pourrez utiliser des armes de manière à évincer temporairement vos adversaires (au nombre de sept). Vous pourrez déposer des caisses derrière vous, envoyer des bombes sur les concurrents qui vous précèdent, devenir invulnérable durant quelques secondes où bien utiliser des turbos. Évidemment les autres concurrents possèdent les mêmes atouts et n'hésitent pas à les utiliser. Ce système d'arme, qui est plus ou moins limité (il faut passer à un endroit bien précis pour les récupérer), rajoute du piquant au jeu sans pour autant prendre le pas sur la conduite.



▲ Dans certains pays le circuit passe carrément à l'intérieur des bâtisses. Ici une maison type de Kyoto.

Car celle-ci reste primordiale. Hormis les virages traditionnels à négocier, vous aurez à sauter par dessus des murs ou des moutons ; vous devrez éviter des cocotiers, passer sur des ponts très étroits, descendre des escaliers, ou bien encore esquiver les camions qui encombrant les carrefours de Tokyo...

Précisons que dans la version testée

Le contre-avis d'Olivier

Je ne suis pas d'accord avec Sébastien en ce qui concerne la lassitude. Si en effet une option multijoueur, réseau et null-modem aurait été la bienvenue, World rally Fever va faire le bonheur de nombre d'entre vous de par la qualité de sa programmation. Un jeu qui speed à fond sur 486, c'est de nos jours plutôt rare. D'autre part, le nombre élevé de circuits et la difficulté bien dosée donnera du fil à retordre. Bref, je ne suis pas déçu même s'il est vrai que du SVGA aurait été le bienvenu pour les possesseurs de machine puissante.

INTÉRÊT : ★★★★★

L'avis de Sébastien

★★★

Team 17 a créé un jeu où l'amusement prime sur la qualité graphique. La réalisation est en VGA mais en contrepartie les décors sont variés. Une fois que l'on maîtrise le système d'arme, que l'on est pris un minimum par le jeu, il est vrai que l'on s'amuse. Mais je pense que l'on aurait pu espérer mieux au niveau de la finition. Si vous n'êtes pas un mordu des courses de voiture et vu qu'aucune option multijoueur n'est présente, vous risquez de vous lasser. Ce jeu est à mon avis à réserver aux amateurs du genre.



Si vous rentrez en collision avec ces arbres, vous verrez les noix de coco tomber sur la route.

▲ New York, la nuit. Gaffe aux brèches dans l'autoroute !

des plantages intempestifs venaient interrompre les parties (apparemment des problèmes de son) et qu'aucune option multijoueur, ni même deux joueurs, comme cela était prévu dans la preview n'était présente. Finalement, World Rally Fever est un jeu bien fun qui malgré quelques défauts vous fera passer de bons moments même sur une machine peu puissante.

Sébastien Tasserie



INTÉRÊT

HIT

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	14
DURÉE DE VIE	13

■ CONFIO. RECOMMANDÉE :
PC 486 DX2-66, 8 Mo de Ram,
lecteur CD-Rom double
vitesse.

- ✓ Lo jouabilité.
- ✓ Les décors variés.
- ✓ Le fun.
- ✓ Pas de multijoueur.
- ✓ Graphismes moyens.

HEXEN DEATHKINGS

EXTENSION POUR HEXEN
sur PC CD-ROM
édité par GT INTERACTIVE



Vous ne connaissez pas Hexen ? Pour ceux qui débarquent de Mars, il s'agit du digne successeur de Heretic signé ID et Raven qui permet à un ou plusieurs joueurs en réseau de fritter du monstre ou ses copains dans un univers fantastico-médiéval. Contrairement à Heretic, vous pourrez ici choisir votre classe de personnage (Magicien, Clerc et Guerrier). Cette extension vous propose vingt nouveaux niveaux que vous pourrez joyeusement explorer seul mais qui seront un véritable bonheur en Deathmatch (combat en réseau) puisqu'il ont été spécialement conçus à cet effet. Et tout ça pour environ 100 F.

WORMS REINFORCEMENT

EXTENSION POUR WORMS
sur PC CD-ROM
édité par TEAM 17/OCEAN



Nous profitons de la sortie de cette extension pour refaire un petit point sur un produit qui est peut-être passé trop vite sous vos yeux. Worms est un jeu d'arcade/action dans lequel vous dirigez une équipe composée de six vers de terre qui vont livrer un combat sans merci à une ou plusieurs équipes de leurs congénères. Mais attention, si le petit ver de terre de votre jardin peut paraître inoffensif, ceux de Worms sont mécaniquement équipés. En effet, ils disposent de fusils à pompe, de mitraillettes, de grenades à fragmentation, de support aérien, j'en passe et des meilleurs. Pour en revenir à cette exten-

sion, sachez qu'elle vous propose un générateur de décors qui contrairement à celui du jeu n'est pas aléatoire (possibilité de placer vous-même les ponts, points d'eau, etc.), de nouvelles armes, des points de vie, le super mouton, etc. Vous aurez également droit à de nouvelles options telles que la possibilité de choisir la force du vent, le ver avec lequel vous désirez jouer, le nom du capitaine de l'équipe, de jouer des championnats à une équipe, de changer les sons de vos Worms préférés et, option ô combien plaisante, de jouer en réseau. Bref, un supplément indispensable pour ceux qui connaissent déjà et une occasion d'acheter en même temps le jeu original pour les autres.



FLIGHT UNLIMITED

SIMULATEUR DE VOL
sur MAC CD-ROM (POWERMAC)
édité par UBI SOFT/LOOKING GLASS



Passionné d'aviation ou plus exactement de volée aérienne et heureux possesseur d'un Power Macintosh, vous pouvez aller brûler un cerge puisque vous disposez désormais du jeu indispensable. Par l'intermédiaire de 34 leçons (données par le champion du monde, Xavier de Lapparent) vous pouvez apprendre et effectuer avec brio des acrobaties dingues à faire vomir le quatre heures de votre chère petite sœur. Cinq appareils, six lieux recréés, des vues en vœux-tu en volia pour le top des top de la simulation de vol. Huit Mo de mémoire indispensable et un 8100/80 pour être à l'aise pour un prix d'environ 300 F.

ABUSE

JEU DE PLATE-FORME
sur PC CD-ROM
édité par ELECTRONIC ARTS



Ce jeu de plates-formes futuriste possède, disons-le, d'indéniables qualités. L'atmosphère « Alien » y est bien rendue (décors très sombres, aliens en surmombre), les bruitages sont excellents, les explosions génèrent des halos de lumière autour d'elles, le système de visée (souris) se distingue de celui des déplacements (clavier) ce qui permet, entre autres, de courir tout en tirant derrière soi... bref, un bon produit. Ceci dit, vendre environ 300 F un « plate-forme » VGA à l'architecture assez classique, même doté d'un éditeur et d'une possibilité de jeu en réseau (sans intérêt), c'est aussi un peu Abuse (r).

ARCADE AMERICA

JEU DE PLATE-FORME
sur PC CD-ROM
édité par 7th LEVEL



A priori, on ne peut pas trouver plus convivial qu'un jeu de plates-formes sous Windows 95. Surtout lorsque l'humour est au rendez-vous, que les voix digitalisées sont marrantes et que des petits jeux sont intercalés entre chaque niveau. Malheureusement, la réalisation soignée de Arcade America ne fait pas oublier la pauvreté ludique du jeu. C'est simple, avec Klik n'Play et un minimum d'inspiration, vous êtes probablement capable de vous montrer plus inventif... Même si les niveaux sont à thème (Las Vegas, Grand Canyon, etc.) et que graphismes et animations sont très cartoons, on a vite fait de s'ennuyer.

S.T.O.R.M.

PREPAREZ-VOUS A DES
SENSATIONS FORTES AU
PLUS PROFOND DE L'OCEAN



EN 2055... LES RESSOURCES DE LA
TERRE S'ÉPUISENT... AUX COMMANDES DU
S.T.O.R.M., VIVEZ UNE SPECTACULAIRE
MISSION SOUS-MARINE POUR DÉFENDRE
UNE NOUVELLE SOURCE D'ÉNERGIE !



<http://www.s.t.o.r.m.com/>

3015 GORRICK
22870
REACTRONIC ARTS



Développé par Virtual Studio



Produit par David J. Klein



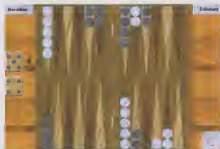
Distribué par Electronic Arts



CO M est un jeu vidéo de simulation de sous-marin en 3D développé par Virtual Studio et édité par Electronic Arts. Le jeu est disponible sur PC et PlayStation 2. Pour en savoir plus, visitez le site <http://www.s.t.o.r.m.com/>. Pour acheter plus d'informations sur S.T.O.R.M., vous pouvez téléphoner à Electronic Arts au 72 53 25 25 ou écrire à Electronic Arts, 3 rue Claude Chappe, Centre d'affaires 11b0000 47 771 St Julien au Mont d'Or Cedex.

CYBERGAMMON

JEU DE SOCIÉTÉ
sur PC CD-ROM (WINDOWS)
édité par TELSTAR



Pour tous les passionnés de ce jeu remontant à l'époque romaine, ce soft devrait pouvoir occuper les longues soirées d'hiver, à deux ou seul contre l'ordinateur. Le soft comprend toutes les options possibles et imaginables habituelles : statistiques détaillées des parties, conseils de jeux, paramétrage des règles... Plus original, le pack comprend aussi Netgammon via Internet avec des passionnés du monde entier. En plus la notice, bien détaillée, permet de se connecter facilement. Vous pourrez ainsi vous affronter aux meilleurs joueurs internationaux, répertoriés selon leur ELO.

BATTLEGROUND : GETTYSBURG

WARGAME
sur PC CD-ROM (WINDOWS)
édité par TALON SOFT



Après Battleground Ardennes, Gettysburg est le deuxième wargame d'une longue série à venir produite par Talon Soft, reprenant exactement la même interface. Le jeu vous permet de rejouer la fameuse bataille par scénarios, soit une quinzaine en tout, ou de rejouer l'intégralité des trois jours de la bataille en quelques 150 tours ! Comme Ardennes, Gettysburg, dispose d'une interface simple à utiliser une fois que l'on en a bien compris le fonctionnement, et est agrémenté au cours de ses phases de petites vidéos illustrant l'action. Bonne nouvelle, cette fois une option jeu par modem a été rajoutée. Chargez !

ULTIMATE CHALLENGER GOLF

SIMULATION
sur PC CD-ROM (WINDOWS)
édité par GROlier INTERACTIVE



Dans la pléthore de jeux de golf déjà disponibles vient s'ajouter Greg Norman Ultimate Challenger Golf de chez Grolier Interactive, inspiré du joueur de golf américain G. Norman. Il est peut-être très bien, Greg, mais il devrait faire attention où il met ses clubs... Il faut bien l'avouer, le soft ne restera pas dans les annales : un seul circuit est proposé, l'interface n'est franchement pas très conviviale, les temps de chargement et d'affichage sont très lents, et pour couronner le tout, le soft est parsemé de bugs ! Bref, si vous aimez le golf sur ordinateur, je vous conseille d'en essayer un autre.

TERROR T. R. A. X.

FILM INTERACTIF
sur PC CD-ROM (WINDOWS)
édité par GROlier INTERACTIVE



Le T. R. A. X. est une organisation à la Ghostbusters chargée de repérer puis d'éliminer tout être surnaturel nuisible. Vous partirez ainsi, à travers le point de vue de deux officiers sous vos ordres, à la chasse de différents monstres, vampires et savants fous. Bon, on ne va pas plus s'étendre sur la banalité du scénario... La réalisation est correcte, avec vidéo plein écran fluide sur Pentium, mais avec une qualité d'image discutable. En fait, l'interactivité se limite à choisir entre deux actions à des moments clés du film, point. En somme, le plus épouvantable dans ce jeu, c'est surtout son intérêt.

SUPER STARDUST

SHOOT'EM UP
sur PC CD-ROM
édité par GAMETEK



Malgré des graphismes attirants et une zoulie intro, Super Stardust est en fait un « Asteroids » amélioré. En effet, l'aire de jeu se limite à la taille de l'écran et il vous incombe à chaque fois de détruire une flopée d'astéroïdes de plus en plus petits et de plus en plus nombreux. Ce faisant, vous récupérez des bonus, vous permettant entre autre d'acquies de nouvelles armes. Pour pimenter un peu l'action, un vaisseau alien vient parfois vous casser les pieds. Heureusement, des niveaux intermédiaires dans des tunnels en 3D changent un peu la monotonie de l'ensemble. Mais bon, pour seulement 150 F...

SPUD

JEU D'AVENTURE
sur PC CD-ROM
édité par GAMETEK



Dans une ambiance similaire à Toy Story, Spud est un jeu d'aventure où vous devez aider votre grand-père, un fabricant de jouets magiques, enlevé par l'ignoble docteur Chill. Ce dernier veut utiliser les talents du Papy pour créer une armée de jouets mutants très méchants. Les déplacements se font en pré-calculés, bien qu'une fois arrivé dans chacun des 200 lieux du jeu, vous disposez d'une vue à 360° en temps réel. Les énigmes sont assez simples, voire « mignonnes », et le soft ne devrait intéresser que les plus jeunes. Malheureusement, le soft restera en anglais, avec des sous-titres en français.

Perds pas la
boule, sois pas
maboul, cours,
roule, débaroule
vite dans ton
magasin préféré
car cette super
occase va
bientôt
débouler.



cd rom Classics

http://www.ea.com • Pour obtenir plus d'informations sur EA CD-ROM Classics, téléphonez au 72 53 25 00 ou écrivez-nous à Electronic Arts, Centre d'affaires Télébase, 3, rue Claude Chappe 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex. **3615 EADIRECT 2,23F/Mn ELECTRONIC ARTS**

[illegible]

Pentium 150 ou 166 pour le jeu

Est-ce bien raisonnable ?

Ce n'est pas parce que j'ai testé des ordinateurs Gateway, dont le sigle est une vache, ni parce que je préconise, avec insistance de jouer sur des machines puissantes - Pentium 150 ou 166 - qu'il faut en conclure que j'ai mangé du steak contaminé.



◀ Le premier qui distingue le 166 du 150, gagne un bifeck.

LES JEUX, ça vous bouffe des ressources système, comme certaines maladies boudaient la cervelle des quadrupèdes cornues et masticateur de chlorophylle qui hantent, encore pour quelque temps, les pâtures de nos vertes prairies. C'est même l'axiome numéro un du joueur sur PC. C'est pourquoi, au risque de passer pour un dangereux hérétique, je claironne bien fort que nous nous acheminons vers une informatique de jeux à deux vitesses :

ceux qui pourront s'offrir un P150 ou P166, aux environs de 23 000 F, et les autres... Voilà qui ne va pas contribuer à réduire la fracture sociale. Mais bon.

Je suis un garçon sérieux et je tâche d'étayer mes affirmations sur de fines observations. Aussi ai-je demandé à moult constructeurs de me prêter des machines équipées des processeurs précédemment évoqués. C'est Gateway qui fut le plus prompt à déplacer un troupeau de machines (deux magnifiques têtes de bétail informatique) aux couleurs de la gent bovine. Bien qu'il n'y ait pas d'embargo sur les produits bovins irlandais (Gateway est basé en Irlande), je m'empressais d'autopsier les bêtes pour m'assurer de leur totale innocuité sur notre cheptel local. Pour le coup, j'ai presque envie de doper mon Pentium 120 à grand renfort d'hormones, tant il paraît ridicule. Outre le cœur des monstres, un P150 et un P166, chaque machine est équipée d'écrans 17 pouces Trinitron et d'enceintes aussi grosses que la vache, emblème de la marque. À l'intérieur des tours,

c'est presque tout bon. Un lecteur de CD-Rom 6X Sanyo, une carte graphique Matrox Millennium 4 Mo de WRam, 2 Go de Disque Dur (Seagate), 16 Mo de Ram EDO, et une carte son Ensoniq SoundScape. Tous les composants de cette machine sont bons, sauf un : la carte sonore. Premier choc, la carte mère fait partie de cette nouvelle génération à connecteurs soudés. Plus de nappes disgracieuses destinées à garnir les prises, désormais c'est la tour qui s'adapte directement à toutes les prises série, parallèles, clavier et souris de la carte mère. La ventilation verticale est très judicieusement placée près du ▶

Le Pentium 166, une petite puce ▼ musclée.



▲ La 3D c'est trois fois mieux quand c'est rapide.

3617 TELEDISK 3617 TELEDISK

Notre sélection du mois parmi les meilleurs CD-ROM pour PC & MAC de jeux, loisirs, musique, programmation, multimédia, graphisme et shareware :



...et pour les adultes "avertis" :



De nouveaux titres installés chaque semaine !

Vous pouvez aussi acheter ces CD-ROM sur Internet (<http://cdrom.boutik.com>)

- 1 Connectez-vous sur le serveur 3617 code TELEDISK (327 000)
- 2 Choisissez la catégorie de CD-ROM que vous désirez parmi celles qui vous sont proposées
- 3 Sélectionnez les titres qui vous intéressent après avoir lu leur descriptif en français
- 4 Laissez vos coordonnées pour recevoir gratuitement le ou les CD-ROM que vous avez commandés.

* Pas d'autres frais que le coût de la communication.

RECEVEZ GRATUITEMENT VOTRE SÉLECTION !

TEST HARD



▲ C'est dans cette boîte anodine que se dissimule la bête.

► processeur, et le tout est fort bien rangé. C'est clair, propre, et net. Bravo. Un dernier petit tour pour vous préciser que ce PC est équipé de 256 Ko de mémoire cache Pipeline Burst et que six connecteurs d'extension libres n'attendent plus que vos assauts cartophiliques. Enfin, sachez que le BUS PCI tourne à 30 Mhz avec un P150, il passe à 33 Mhz sur un P166. Il vous en coûtera, quand même, 21 500 F pour le P150 et 23 000 F pour le P166.

On ne joue plus.

Côté performances, les bestioles sont plus proches du taureau de combat, voire des vaches landaises que des placides vaches laitières. Les jeux les plus exigeants sont les simulateurs qui font appel à un déplacement en 3D. Surtout qu'aujourd'hui, tout simulateur qui se respecte, se doit d'intégrer des textures et autres ombrages Gouraud. Jusqu'à présent, dans les familles Pentium 90/100, 120/133, nous n'avions pas constatés un gain, du processeur le plus puissant dans sa catégorie, qui justifie la différence de prix. Avec le 150 ou le 166, c'est autre chose. Comptez que les aliens de Duke Nukem seront beaucoup plus véloces, même en 800x600, normal l'affichage est également fluide sur les deux processeurs - et vous feront bien des coups en vache (je meuh marre...). Reste que la préversion de Formula One Grand prix 2 m'a permis de terrasser le 166. Avec tous les détails (et dieu sait qu'il y en a et que c'est beau) le 150 restitue 11.5 images à la seconde, contre presque 13 pour le 166. Avec le simulateur de vol EF 2000, sur Pentium 133, évoluer à Mach 2 ressemble davantage à une balade en trottoir. Avec un P150, l'image est encore saccadée, alors qu'elle l'est



► Et en plus il faut avouer qu'il est beau.

déjà beaucoup moins avec le 166. Dans le même registre, US Navy Fighters nous propose un mode graphique en 1024x768, qui vous saccade les images, quelque soit les processeurs. En revanche en 640x480, avec le 166 on retrouve une fluidité de bon aloi. Wing Commander IV et son survol de planète reste encore un peu saccadé avec le 150 et s'avère quasiment fluide avec le 166. Silent Thunder, premier simulateur de vol, sous Windows 95, digne de ce nom, est également fluide sur les deux processeurs. Quant à Sim City 2000, lui aussi sous Windows 95, le scrolling d'une carte en 1024 s'effectue sans différences notables.

À la lecture des résultats, force est de reconnaître qu'il faut distinguer deux catégories de jeux. Ceux qui déjà avec le 150 atteignent leur vitesse maximum et n'iront pas plus vite sur le 166. C'est le cas pour Silent Thunder et, à une image près pour Duke Nukem. Et puis les autres qui affichent des différences dont l'amplitude reste variable.

Pour EF 2000 et FIGP2, en fonction du processeur, le gain peut aller jusqu'à 15 %. Et cela se ressent concrè-

tement en jouant. Pour Wing Commander IV et US Navy Fighters la différence est perceptible mais pas flagrante.

Plusieurs conclusions s'imposent. Premièrement, pour certains jeux, les disparités sont plus importantes que la différence d'horloge ne le laissait présager. Deuxièmement, pour la plupart des jeux votre vie ne sera pas radicalement transformée, que vous soyez l'heureux possesseur d'un 150 ou un 166. En clair, si votre cochon en céramique est plein d'espèces sonnantes et trébuchantes, que vous n'avez pas de retard dans votre loyer, que vous n'avez pas l'intention de faire un voyage au Pérou ou ailleurs et que la voiture et la machine à laver se portent bien : trucidiez-le ! (C'est pas ma faute à moi si les tirelles ressemblent toujours à des cochons et pas à des vaches... m'enfin !) Et, avec le fruit de ses entrailles patiemment économisées, craquez pour un P166. À l'inverse, si votre budget est plus serré, gardez vos petits sous pour autre chose ; un jeu qui réclame une configuration « achèvement pêchue », par exemple. ■

Bruno Gasnier
(Docteur vétérinaire ès-vache)

GENRE : ORDINATEUR AVEC UN PENTIUM 150 Mhz.

RÉFÉRENCES : P5-150 Elite.

CONSTRUCTEUR : GATEWAY 2000.

NOTE : ★★★★★

PRIX : 21 500 F.

GENRE : ORDINATEUR AVEC UN PENTIUM 166 Mhz.

RÉFÉRENCES : P5-166 Elite.

CONSTRUCTEUR : GATEWAY 2000.

NOTE : ★★★★★

PRIX : 23 000 F.



▲ Ça plane pour moi et fluide encore.

Ales (30) / 66-52-44-66
 Angoulême (16) / 45-92-65-24
 Annecy (74) / 50-52-86-02
 Annemasse (74) / 50-87-23-14
 Antibes (06) / 93-61-55-83
 Beauvais (60) / 44-48-53-60
 Bourges (18) / 48-24-10-34
 Bourg en Bresse (01) / 74-23-13-54
 Champigny (94) / 48-81-10-16
 Chelles (77) / 64-21-55-44
 St Germain les Corbeil (91) / 60-75-93-00
 Dijon (21) / 80-42-82-67
 Draguignan (53) / 94-68-92-55
 Evreux (27) / 32-62-54-09
 Ferney Voltaire (01) / 50-52-86-02
 Fontenay (92) / 47-02-54-56
 Grenoble (38) / 76-09-26-68
 Istres (13) / 42-55-31-95
 Le Mans (72) / 43-81-43-43
 Le Creusot (71) / 85-55-08-02
 Livry gargan (93) / 43-51-03-54
 Macon (71) / 85-39-09-52
 Maison alfort (94) / 48-93-35-14
 Mandelieu (06) / 93-93-54-33
 Mantes (78) / 34-97-52-20
 Montigny le Bretonneux (78) / 39-44-06-76
 Montreuil (93) / 48-18-09-33
 Rézé (44) / 40-32-38-09
 Nantes (Orvault) / 40-59-53-00
 Neuilly (92) / 47-45-17-97
 Nice (06) / 93-92-99-88
 Nogent (94) / 48-75-76-32
 Paris 12 (75) / 43-41-65-00
 Paris 19 (75) / 42-02-08-08
 Paris 3 (75) / 42-77-91-32
 Pontoise (95) / 30-75-17-61
 Saint gratien (95) / 34-17-11-33
 Sarcelles (95) / 39-92-47-16
 St maur (94) / 48-86-55-32
 Sevran (95) / 43-51-03-54
 Thionville (57) / 82-53-80-81
 Toulon (83) / 94-42-60-41
 Villeneuve (93) / 48-55-21-69
 Villeneuve (93) / 47-99-25-39

Nouveau :
 Vannes,
 Chambéry,
 Lons le saulnier
 Nancy,
 Nîmes,
 Perpignan,
 Arignen.



Difintel-Micro

Jeux vidéo, multimédia, japanimation, cartes à collectionner et à jouer

Acheter, revendre, collectionner, tester...

51 magasins en France pour vous satisfaire

- Des milliers de jeux d'occasion, de jeux neufs,
- Des milliers de cartes, posters et figurines
- Des milliers d'offres exceptionnelles



BAD MOJO	349,00 F
CYBERIA 2	359,00 F
DEUS EX MACHINA	369,00 F
DUKE NUKEM 3D	319,00 F
GRAND PRIX 2	379,00 F
CRUSADE	379,00 F
GABRIEL KNIGHT 2	449,00 F
STORM	NEW
DUNJEON KEEPER	NEW
FIRE FIGHT	NEW
THE SIMPSONS	NEW
CAPITALISM	NEW
DECATHLON	NEW
HIND	NEW
RETURN FIRE	NEW
TIME COMMANDO	NEW

MICRO-PC

PENTIUM 486,
 CARTES MÈRES,
 DISQUES DURS,
 CARTES SON,
 MÉMOIRES, ETC ...



JEUX PLAYSTATION, SATURN,
 MD, SNIN, MANGAS, OAV,
 JAPANIMATION ...

JEUX DE CARTES ...



Ligne directe V.P.C Dragon Net
 Tél. : 16.45.92.65.24

Starters, Boosters, Tee-Shirts et posters

Difintel Micro c'est aussi une carte club, qui vous permet de tester les jeux avant de les acheter, qui au bout de 12 achats par an vous offre 10% de la valeur globale de tous ces achats ** et qui vous permet de revendre vos jeux 10% de plus par rapport à l'argus!

** (Hors consoles, paiement en bons d'achat). Certaines offres peuvent varier selon les magasins

Shannara



SHADY VALE

Vous commencez près de Shady Vale, dans la forêt, au bord de la rivière appelée Brook. Il faut ramasser le Journal, nécessaire tout au long de l'aventure, le Stick (branchette), la Fishing Pole (canne à pêche).

Déplacez les branches avec la canne à pêche. Lancez la branchette sur l'oiseau. Un monstre arrive et voilà votre premier combat ! Pour vous aider, Allanon arrive... Vous ne pouvez pas perdre ce combat, alors pas d'angoisse. Prenez le chemin vers l'Est-Sud-Est pour rencontrer Shella. Elle est emprisonnée sous un tronc d'arbre. Poussez le gros rocher puis la grosse branche : Shella est libre... Parlez avec elle et donnez-lui le médaillon. Prenez la direction Sud-Est maintenant. Vous pourrez traverser Rappahalladron River au Sud. Suivez le chemin vers l'Est pratiquement horizontalement par rapport à l'endroit où vous avez traversé la rivière.

LEAH

Dans Leah, avancez tout droit deux fois pour être chez le père de Shella.

Voilà « une » solution de ce superbe jeu. Après avoir lu la trilogie de Shannara (de Terry Brooks), j'ai remarqué des similitudes avec le deuxième livre : The Elfstones of Shannara. Un conseil, lisez-le : c'est une aide indéniable ! Avoir une idée du scénario à l'avance ne peut que vous aider dans ce jeu.

Faites une petite enquête pour savoir ce qui s'est passé. En clair, discutez avec tout le monde. Dans la chambre du père, prenez la tasse de thé et la casserole. Posez la casserole sur le brasier. Prenez le charbon. Redescendez dans le hall de la maison. Prenez la boîte avec les fleurs séchées. Dans le local de l'herbaliste, parlez au marchand d'herbes. Montrez-lui la tasse de thé. Prenez la potion verte. Dans le jardin, repandez la potion verte sur l'arbre dogwood. Prenez les fleurs. Revenez voir le marchand d'herbes... assassiné. Prenez le papier. Mélangez les fleurs dans le pilon. Vous vous retrouvez avec Allanon et le père de Shella. discu-

tez avec ces deux personnages. Quittez ensuite la maison pour retrouver Shella dans le jardin. Discutez avec elle. Puis retournez à l'entrée de la cité. Discutez de nouveau avec Shella. Retournez dans le jardin. Shella vous quitte en vous laissant son médaillon (locket). Retournez dans la maison. Parlez avec le serviteur. Dites-lui que Shella veut le voir dans la bibliothèque. Déclenchez le dessin du dragon avec le médaillon.

FERRY

Sur la carte... allez vers le Nord-Ouest jusqu'au ferry. Parlez au jardinier. Deuxième combat (si vous n'avez pas fait de bêtises au cours

des déplacements sur la carte). Le combat fini, vous devez traverser la rivière. Attrapez la corde avec la canne à pêche. Shella, tire alors sur le frein du ferry.

TYRSIS

De l'autre côté de la rivière, avancer vers le Nord, puis vers le Nord-Est. Suivez tout simplement la route. Vous êtes donc maintenant à l'entrée de Tyrsis. Ne vous attaquez pas aux morts vivants car ils reviennent. Prenez la direction du Nord-Ouest trois fois. Prenez du laurier. Retournez à l'entrée et allez trois fois au Nord-Est cette fois. Entrez dans la hutte. Frappez à la porte. Vous rencontrez Brendel, un allié très utile par la suite. Donnez-lui de la nourriture et la branche. À l'entrée de Tyrsis, parlez au garde. Parlez à Brendel.

Dans le « bureau » du Sénéchal. Parlez-lui. Prenez la porte de droite pour vous retrouver devant un mur de feu. Shella, montre le médaillon au Sénéchal. Après un entretien avec le Roi, vous pouvez accéder à tous les recoins du château. Ce qui se résume au « bureau » du Sénéchal, la salle du trône, le cellier, la bibliothèque et le mur de feu. Entrez donc dans la bibliothèque en premier. Lisez le livre : vous avez là, un petit résumé du livre *The Sword of Shannara*. Ouvrez la porte. Évidemment, vous ne pouvez pas car elle est fermée. Demandez donc la clé au Sénéchal. Retournez dans son « bureau ». Parlez au Sénéchal. Maintenant que le secrétaire de la bibliothèque est ouvert, prenez le livre. Lisez-le livre. Parlez à Shella. Retournez dans le « bureau » du Sénéchal, il vous parlera. Maintenant, allez dans la salle du trône. « Graissez » la mâchoire du lion avec l'huile.



le. Extirpez-la avec le couteau. Poussez le support de bougie. Poussez la tapisserie. Ouvrez la serrure avec la clé. Entrez dans le passage secret. Allumez la lanterne puis allumez la bougie avec la lanterne. Brona apparaît sur le miroir... Attaquez le miroir avec l'épée, vous vous retrouvez dans un couloir... Pas de panique car quelque soit le chemin que vous prenez, vous vous en sortez sans problème. Vous revolez donc devant ce miroir. Cassez-le maintenant. Regardez le crâne et ouvrez-le. Prenez le parchemin. Retournez dans le « bureau » du Sénéchal et parlez-lui. Invoquez le parchemin sur le livre. Attention, ici il s'agit de deux objets de votre paquetage... le livre est le noir trouvé dans le secrétaire de la bibliothèque.

Vous vous retrouvez en entretien avec le Roi... il règle le problème des nains (Brendel en l'occurrence). Une fois le Roi parti, faites le tour des per-

sonnages en leur parlant. Prenez la massue. Descendez dans le cellier ou Brendel prend une bouteille de vin. Prenez la bouteille qui est au bas de l'escalier. Remplissez-la avec le robinet. Posez l'encens sur le sol. Coupez le livre avec le couteau. Posez le pacte sur le sol. Brendel, posera alors la massue sur le sol. Parlez à Shella. Allumez l'encens. Invoquez le livre sur le sol. Lisez le livre noir ! Parlez à l'ombre puis à Shella. Lisez le livre. Vous apprenez comment faire parler le fantôme... le sort de « shattering ». Invoquez le livre sur l'ombre puis parlez-lui. Hé hé... maintenant, il est d'accord. Parlez-lui encore. Prenez la massue et allez à la hutte à l'Est de l'entrée de Tyrsis.

Shella prend le mistletoe. Retournez au mur de feu. On a une potion à préparer... Mettez les feuilles puis les mistletoe et enfin les fleurs séchées dans la bouteille. Voilà, voilà la formule est bonne... Mettez donc la bouteille sur le mur de feu...

Rependez la bouteille sur le mur de feu. Après un bref entretien avec Alanon et le Roi, vous voilà en possession de l'épée de Shannara... cassée, c'est vrai, mais c'est déjà ça. De retour sur la route, au croisement, prenez le chemin qui part vers l'Ouest. La route va ensuite vers le Nord. Vous dormez à Kern et repartez. De nouveau, suivez la route qui va vers le Nord.

ARBORLON

Vous vous retrouvez devant Arborlon... un garde vous parle (Lessa). Passez par la fontaine et allez dans le manoir. Davio vous reçoit. Vous êtes maintenant, donc, dans le manoir avec Davio. Sortez revoir Lessa à l'entrée d'Arborlon. Parlez à Lessa. Prenez l'échelle. Donnez la

ASTUCES EXPRESS

• DUKE NUKEM 3D

Alliez, cette fois les vrais cheat codes pour Duke, le vrai, le seul l'unique, que vous tapez directement pendant le jeu :

DNKROZ = Pour passer en God Mode.

DNCORNHOLIO =

Tout pareil.

DNSTUFF = Pour

obtenir toutes les

armes, munitions

et clés.

DNITEMS = Pour tous

les objets et les clés.

DNHYPER = Pour

obtenir des stéroïdes.

DNSCOTTYxy =

Passer à n'importe

quel niveau

(x = épisode,

y = niveau).

DNMONSTERS = Pour

que les monstres

disparaissent dès

qu'ils voient Duke.

DNVIEW = Vue

extérieure

d'hélicoptère.

DNCASHMAN = Pour

que Duke jette des

dollars quand

vous appuyez sur la

barre espace.

DNRATE = Affiche le

nombre d'images

par seconde.

DNBETA = Affiche le

message « Pirates

Suck ! »

DNCOSMO = Affiche

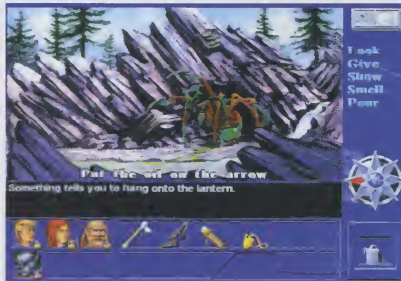
le message « Register

Cosmo Today ! »

DNALLEN = Affiche le

message « Buy Major

Stryker ».



ASTUCES EXPRESS

• DESCENT II

Et hop, plein de cheats codes !
Pour la version démo :
ZINGERMANS = Pour devenir invulnérable !
MOTHERLODE = Pour obtenir des armes.

ALIFALAPEL = Pour s'octroyer tous les accessoires.

EATANGELOS = Transforme toutes vos armes en armes à tête chercheuse.

CURRYGOAT = Donne toutes les clés.

JOSHUAAKIRA = Dévoile toute la carte.

WHAMMAZOOM = Pour passer d'un niveau à un autre.

ERICAANNE = Pour que vos projectiles rebondissent !

BITTERSWEET = Donne des murs assez psychédéliques...

Pour la version complète :

ALMIGHTY = Pour devenir invulnérable !

LPNLIZARD = Transforme toutes vos armes en armes à tête chercheuse.

FREESPACE = Pour passer d'un niveau à un autre.

ALIFALAPEL = Pour s'octroyer tous les accessoires.

SPANIARD = Détruit tous les robots dans la mine.

Une deuxième fois et c'est au tour du Guide Bot.

GOWINGNUT = Le Guide Bot attaque ses robots.

GODZILLA = Permet de détruire les robots en leur fonçant dessus.

BITTERSWEET = Donne des murs assez psychédéliques...

corde à Lessa. L'échelle est maintenant contre le manoir. Montez à l'échelle. Prenez les tuiles. Enlevez le nid d'oiseau. « Graisse » la rose des vents avec l'huile. Tournez la rose des vents. Redescendez à la fontaine, vous remarquez le trou en haut de la fontaine. Shella, bouche le trou avec le fichu. Voilà la première rune (water rune). Brendel, rempli le pot avec l'argile. Retournez voir Lessa. Brendel rempli la pierre taillée avec l'argile. Rependez de l'eau sur la pierre de l'allée. Prenez la pierre de l'allée. Mettez la pierre de l'allée sur l'argile. Prenez la rune de la terre (earth rune).

Retournez voir Davio dans le manoir... Vous rencontrez alors le Prince. Parlez-lui ! Ensuite c'est Davio qui vous parle... Écoutez-le si vous avez quelque intérêt dans l'aventure. Mettez un rondin de bois dans la cheminée. Montrez la rune de la terre à Davio. Puis montrez-lui la rune de l'eau. Sortez et retournez sur le toit. Posez les tuiles sur la pièce de métal : voilà la fire rune. Redescendez... Donnez le journal à Brendel : voici la air rune. Allez à gauche de la fontaine, dans le jardin.

Enlevez les mauvaises herbes. Fermez le portail. Prenez la rune de la vie. Ouvrez le portail. Retournez voir Davio. Montrez-lui la rune de feu puis la rune de l'air et enfin la rune de la vie. Sortez du manoir et prenez l'échelle. Lessa vous demande une faveur... et vous remet un anneau, retournez voir Davio. Donnez-lui la bague d'argent. Vous revolez devant le Prince qui vous demande de donner un autre anneau à Lessa. Parlez au Prince. Allez pour sortir... Shella remarque que la rune manquante est portée par le Prin-



ce... (quelle chance vraiment) mais bien sûr, il refuse de vous la donner (ça serait un peu trop facile non ?). Parlez à Davio. Retournez voir Lessa. Donnez-lui l'anneau en or. Parlez à Lessa et c'est elle qui vous ramène l'anneau porté par le Prince... cool non ?

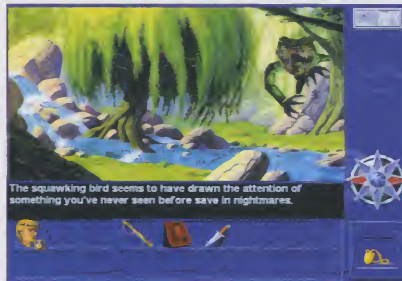
Bon, maintenant, vous avez les six runes... retournez dans le jardin, et cette fois allez jusqu'à la pierre taillée. Mettez la rune d'elf sur la pierre à rune. Mettez la rune de la terre sur la pierre à rune. Mettez la rune de l'air sur la pierre à rune. Mettez la rune du feu sur la pierre à rune. Mettez la rune de l'eau sur la pierre à rune. Mettez la rune de la vie sur la pierre à rune. Prenez les pierres d'elf. Voilà enfin ces pierres qu'on cherche depuis le début de notre arrivée à Arborion ! Il faut maintenant retourner voir Davio. Après une bonne minute

de blabla avec le Roi et Davio... Montrez les pierres d'elf à Davio. Et voilà un nouveau compagnon... bientôt très utile !

Vous voilà de nouveau sur la route après un joli intermède. La direction générale est l'Est. Vous devez trouver un certain Panamon en train de se battre avec des monstres. Et c'est ce qui doit être le troisième combat obligatoire.

Le combat fini, vous récupérez deux compagnons dans votre équipe, Panamon et Telsek. Vous devez maintenant être à l'arche, devant un canyon. Telsek, prend le rocher et le lance sur l'arche. Avancez vers la caverne au fond... Là, attendez-vous au pire des combats que vous avez mené ! Je vous laisse vous débrouiller. Je suppose donc que vous passez ce combat sans trop de dégâts. Jak doit aller dans la caverne, une fois dedans allumez la lanterne. Parlez à Aine. Montrez-lui la lettre. Enroulez la corde autour de l'objet sombre : le Prince est sauvé et le Black Irix retrouvé... Telsek vous emmène au lieu des festivités entre les Trolls et les Elfs. Vous devez aller voir les Trolls... Pourquoi ne pas y aller en premier ? Vous vous retrouvez attaqués par les Trolls. Là encore, un combat difficile pour les personnes sanguinaires... Un simple « retreat » vous éviterait beaucoup de problèmes.

Vous voilà donc devant le roi des Trolls. Votre mission est de convaincre le roi des Elf de faire... bref... je vais pas retaper tous les textes ! Vous devez maintenant être devant le cuisto Troll. Allez voir le roi des Elf. Vous êtes à l'entrée du camp Elf... Montrez la lettre au gar-





de. Pour les raisons que vous lirez dans les textes à l'écran, vous vous retrouvez avec Telsek à devoir résoudre une énigme... Vous êtes donc près du cuisto Troll. Retournez à l'écran où l'on voit les deux camps. Fouillez le nid. Vous récupérez une plume... réponse à la première énigme.

Donnez la plume à Telsek. Voilà une deuxième énigme. Vous êtes de nouveau devant le cuisto. Parlez au cuisinier. Si vous n'avez pas la bouteille de vin, il faut aller la rechercher auprès de Grendel dans le camp des Elfs. Je suppose que maintenant, vous l'avez. Donnez la bouteille de vin au cuisto. Il vous donne des vers de terre... beurk... mais c'est important alors on fait un effort...

Retournez à l'entrée du camp Elf. Mettez les vers de terre sur la canne à pêche. Pêchez dans la rivière avec la canne à pêche. Voilà une deuxième énigme de faite. Une fois la troisième énigme posée, allez voir Panamon à droite du cuisto. Parlez-lui éventuellement mais ce n'est

pas nécessaire. Prenez le casque et retournez à l'entrée du camp Elf. Parlez au garde. Hop et voici la troisième énigme est résolue ! C'est votre tour de poser une énigme. Je conseille ici la troisième à propos des elfstones (je n'ai pas essayé les autres). Vous découvrez donc un complot et un autre combat.

Après bien des palabres, vous revolez parti. Suivez la carte vers la droite. Vous tombez dans une embuscade. Direction le Sud après ça.

STORLOCK

Vous êtes à Storlock pour guérir Dalio. Allez au Nord-Est. Vous vous retrouvez devant un stremon comme c'est même pas permis d'imaginer.

Sheila, entoure le fichu autour d'une flèche. Donnez l'huile à Sheila. Donnez la boîte à feu à Sheila. Elle allume la flèche avec la boîte à feu et un petit combat, un ! Après une victoire éblouissante, vous redescendez pour retrouver Davio guéri. Parlez au gnome et reprenez la

route, direction le Sud... Vous êtes coincés le long de la rivière d'argent. Le Roi de la rivière d'argent vous sauve de cette mauvaise passe.

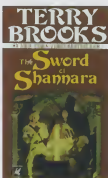
CULHAVEN

Dès votre arrivée, vous êtes accusés d'avoir volé ce que vous êtes venus chercher. Allez dans la salle à manger. Parlez à vos compagnons en allant à droite. Revenez dans la salle à manger. Regardez les tessons de poterie cassée. Parlez à Kili. Allez dans la salle en face. Parlez à Kili. Regardez les traces par terre. Poussez le fauteuil. Regardez le trou. Regardez les morceaux de suie de cheminée en clair, il faut regarder. Partout. Maintenant, sortez et reparez avec vos compagnons. Telsek a bougé et parle à Sheila. Vous obtenez un broc à l'anse cassée. De retour dans la salle à manger, montrez le broc à Kili. Parlez au garde. Mettez le broc sur les débris de poterie. Retournez voir le Roi et parlez-lui.

De nouveau sur les lieux du crime (cheminée). Parlez à Kili et retournez dans la salle à manger. Ouvrez le broc. Montrez l'écharpe à Kili : voilà le coupable. Après un entretien avec le Roi vous devez retrouver le marteau...

De retour dans la salle à manger, ouvrez la musette. Allez dans la salle de la cheminée. Mettez la manivelle dans le trou. Tournez la manivelle. Et hop, voilà le marteau ! le Roi vous soumet le nouveau problème que vous devez résoudre. Vous êtes en surplomb d'un pont en construction. Allez au Nord-Est. Rependez la poudre magique sur l'étang. Brendel, lance le marteau sur le barrage. Le pont est cassé et un autre combat s'engage. Vous descendez la rivière...

Et c'est reparti vers le Nord. Vous devez tomber sur un passage de crevasse avec des cordes suspendues. Avancez donc le premier pour traverser la crevasse... Je passe les évé-



ECHANGEZ POUR

Je choisis mon premier hit PC CD Rom dans la maniathèque* pour 389 F** tout compris (adhésion incluse)

Je le reçois rapidement et je joue avec pendant 32 jours

Au bout de cette période, ou avant, je le renvoie dans l'enveloppe affranchie jointe

Je commande un nouveau hit pour 85 F**

Si je ne désire pas recommander, le dernier jeu m'appartient

J'ai donc la possibilité de jouer avec toutes les nouveautés pour seulement 85 F**

*Catalogue d'échange **Sans aucun frais de port, à l'aller comme au retour

Vous voulez d'autres renseignements, contactez-nous au 21 49 87 86

du lundi au vendredi de 14h à 19h et le samedi de 10h à 12h et de 14h à 16h.

DARK EYE - GABRIEL KNIGHT 2 - SWAT - LES GUIGNAUX DE L'INNO - SILENT THUNDER - WARCAFT 2 - WING COMMANDER IV

- DUKE NUKEM 3D - BURIED IN TIME - 11TH HOUR - KIDDE OF MASTER LU ...et bien sûr, tous les autres hits PC III!

Tous nos jeux sont garantis d'origine avec documentation

BULLETIN D'ADHESION À RENVoyer À
HITMANIA
14, rue de la Paix - 62710 COURRIÈRES

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____
Adresse : _____ Ville : _____ Tel : _____
Matériel possédé : ☐ Windows 3.1 ☐ Windows 95 ☐ DOS
☐ chaque bancaire ☐ chaque postal (à l'ordre de HITMANIA)
Je joins la somme de 389 F pour mon inscription permanente que je règle par : ☐ mandat lettre ☐ CB N° _____ Date d'expiration : _____

JE CHOISIS CE CD ROM :

signature



nements... Shella se meurt : trois possibilités ici.

1 : Dalio utilise les elfstones. Le jeu se termine... donc pas glop.

2 : Vous tuez Shella et faites le sort de « release »...

3 : Vous ne faites rien... à part peut être un bison.

Les deux dernières ne sont guère différentes quant à la suite des événements. J'ai tenté les deux solutions et seul un rêve est différent...

GNOME CAMP

Vous êtes maintenant prisonnier (écran noir) et il faut se libérer. Touchez les semelles. Poussez la corde avec les clous. Ici, il faut bien viser... pas facile dans cet écran noir. Vous voilà libéré... Prenez la grosse corde. Coupez la tente avec la semelle de chaussure. Avancez maintenant par le trou (Ouest). Coupez la tente avec la semelle de chaussure. Allez dans la tente de gauche pour trouver un Gnome endormi. Prenez la dague de rituel (je ne sais toujours pas à quoi elle sert). Prenez la torche magique sur le cou du Gnome endormi ! Il se réveille alors...

Bâillonnez le Gnome Shaman avec le bandeau. Liez-le avec la grosse corde. L'ordre de ces actions est essentiel... Si toutefois vous vous sentez d'une humeur aventurière, n'oubliez pas de sauver. Retournez maintenant dans la tente de départ. Ouvrez le coffre avec le trousseau de clefs. Re-

tournez dans la tente du Gnome Shaman. Vous rencontrez Geeka qui devient membre de l'équipe. Allez entre les deux tentes. Geeka, ouvre la trappe métallique. Retournez dans la tente de départ (droite)... Geeka, prend le coffre de métal. Vous êtes maintenant devant le trou (entre les deux tentes). Enroulez la corde autour du coffre de métal. Mettez le coffre de métal dans le trou. Geeka, entre dans le trou. Faites rentrer Geeka en premier ! Suivez-le en avançant. Vous retrouvez vos amis. Tournez-vous vers l'échelle. Geeka, met la manivelle dans le trou. Tournez-vous maintenant vers le coffre. Brendel, lance le marteau sur la grille. Il entre dans la grille. Tournez-vous maintenant vers la porte. Telseck, utilise le « dark object ». Il ouvre la plaque de métal. Réparez la plaque de métal. Telseck, tourne la roue et ouvre la porte de métal. Je vous passe l'anim qui suit, très belle, mais un peu longue. Vous récupérez une épée réparée et après un petit combat, vous êtes dans le « hall of kings ».

THE HALL OF KINGS

Telseck, pousse la statue. Vous passez la première porte et vous tombez sur le « shifter ». Un combat très difficile vous attend. Un seul moyen de s'en sortir ici ! Au cours du combat, dites à Davio d'utiliser les elfstones... Davio se sacrifie pour le groupe et laisse un diadème. Prenez le diadème magique. On avance pour trouver une

grande crevasse. Revenez donc à l'écran précédent. Telseck, prend la porte cassée. Allez, on traverse maintenant et on perd Telseck en route. Vous êtes maintenant dans une salle au trésor. Derrière une cage. Brendel, écarte la cage. Geeka est libre mais se fait détruire par le casque. Brendel, pousse la cage. Enroulez la corde autour de la cage. Descendez maintenant. Brendel se casse le bras. Vous êtes devant une idole.

Bougez le coffre avec l'épée. En fait, il suffit de bouger n'importe quel objet pour faire l'affaire et voilà un autre combat. Grimpez sur l'idole. Regardez l'œil. Attaquez l'œil avec l'épée. Redescendez. Brendel, lance le marteau sur l'idole. Grimpez au sommet de l'idole et voilà le grand méchant. Sortez l'épée. Une longue animation arrive ! Prévoyez le café ! Vous devrez répondre aux questions de vos compagnons correctement. Vous êtes de nouveau devant le grand méchant (Brona). Attaquez le livre avec l'épée. Voui ! C'est fini... Une superbe fin à voir absolument ! Mon dernier commentaire est pour dire que je suis persuadé qu'il y a un moyen de sauver Shella ! Malheureusement, je ne l'ai pas encore trouvé.

Si vous trouvez... contactez moi ! ■

Merci à Asle/Lithium/ReDoX pour cette solution.

tél : 40 13 07 04 fax : 40 13 53 58
ouvert du lundi au vendredi, de 9h30 à 19h00 sans interruption
TOUS NOS PRIX SONT HORS TAXES (TVA : 20,6 %) ET MODIFIABLES SANS PREAVIS.

La micro pas chère et performante.

Y.M.C
Computer

Magasin au rez-de-Chaussée, au fond de la cour

a partir de
4 177 F
 H.T.



Matériel garanti 1 an, pièces et main d'oeuvre.

CARTES MERES

- Carte 486 à DX4/586 3ISA, 3PCI, 1VLB + IDESP2 W/B cache.....
- Carte 486 SX à DX4-100/586-133, 3PCI+ISA, IDESP2, 256k cache.....
- Carte 486 SX à DX4-100/ziif, 3VLB W/B cache.....
- C. P75 à P200, chip Intel TRITON, EDO, PPburst, 3PCI, 256k, fast IDEPS2.....
- C. P75 à P166, chip Intel TRITON, EDO ram, 4PCI, 256k, fast IDEPS2.....
- C. Pentium 75 à 200, chip Intel triton, PPburst, 3PCI, 512k, fast IDEPS2.....
- C. P75 à P200, triton, EDO, 3PCI, W/B pipe line, fast IDEPS2.....
- C. P75 à P120 Intel ZAPPA, EDO ram, 256k, 3PCI, fast IDEPS2.....
- C. P75 à P166 Intel Endeavour, SB 16 intégré, 256k, 3PCI, fast IDE.....
- C. P75 à P166 Intel Atlantis, SB 16 + SVGA 1Mo intégrés, 256k, 3PCI, fast IDE.....

CARTES GRAPHIQUES

- Carte SVGA 1Mo ext 2Mo, VESA.....
- Carte SVGA 512k ISA trident.....
- Carte SVGA 1Mo ext 2Mo VESA S3 rapide.....
- Carte SVGA 1Mo ext 2Mo PCI.....
- Carte SVGA 1Mo ext 2Mo PCI S3 trio 32 bits.....
- Carte SVGA 1Mo ext 2Mo PCI S3 trio 64 bits.....
- Carte SVGA 1Mo ext 2Mo PCI ALI MPEG HARD 64 bits.....

ECRANS

- M. couleur 14" 1024x768 NE pitch 0,28pt MPRII, norme CE.....
- M. couleur 14" VIEWSONIC, 1024x768.....
- M. couleur 15" 1280x1024 pitch 0,28pt, prgr, MPRII.....
- M. couleur 17" 1280x1024 NE pitch 0,28 pt, prgr, MPRII.....
- M. couleur 17" 1600x1200 NE, pitch 0,27 pt, PANASONIC, 1 an sur site.....

IMPRIMANTES

- CANON portable BJ10 SX, jet d'encre noir et blanc.....
- EPSON Stylus, jet d'encre, 2ppm, noir et blanc.....
- HP 600 deskjet, 4ppm, 600dpi couleur.....
- Canon LBP 460 Laser.....
- HP Laserjet 5L.....
- Canon BJ 200.....

De nombreuses marques disponibles : HP, Epson, Canon...appelez-nous !!!

CARTES SON

- OPTI 16 bits IDE..... 233 F
- BTC 16b + joystick (CE)..... 272 F
- OPTI 16b + wavetable..... 441 F
- S. Blaster AWE 32 IDE..... 1151 F

CD-ROM

- CD Rom graveur 2x/lect. 4x SCSI..... 4875 F
- CR Rom 4x IDE..... 306 F
- CD Rom 6x IDE..... 467 F
- CD Rom 8x IDE..... 553 F

LOGICIELS

- COREL SYSTEMS, QUATERDECK, AUTODESK, MICROGRAPHX, CA, MICROSOFT, LOTUS, BORLAND, SAARI, ALDUS, NORTON, IMAGE-INV, NOVELL, ORDIGESTION, WORDPERFECT.....



WCom1V...429Fttc need speed...349Fttc V. sex MS WIN 95 MS OFFICE COREL DRAW

Nombreux titres disponibles, nous consulter !!!

NOS "486 PRO" A PRIX DELIRANTS

caractéristiques : boîtier mini-tour, carte mère évolutive DX4-100, carte vidéo SVGA S3 VLB, 1Mo ext 2Mo, carte contrôleur VLB, 4 Mo RAM, lecteur 3 1/2 1,44 Mo, écran 14" SVGA, clavier 105 touches, souris.

option : MS DOS 6.22 + windows 3.1.....

728 F

	540 Mo	850 Mo	1,2 Go	1,6 Go	2 Go
486 DX2-66	4 177 F	4 320 F	4 489 F	4 658 F	5 165 F
486 DX2-80	4 195 F	4 338 F	4 507 F	4 676 F	5 183 F
486 DX4-100	4 286 F	4 429 F	4 598 F	4 767 F	5 274 F
486 DX4-120	4 416 F	4 559 F	4 728 F	4 897 F	5 404 F

NOS "PENTIUM FORMULE 1" VROOM !!!

caractéristiques : boîtier mini-tour, carte mère évolutive Pentium 200, carte vidéo SVGA PCI, 1Mo ext 2Mo, 8 Mo RAM, lecteur 3 1/2 1,44 Mo, écran 14" SVGA, clavier 105 touches, souris

option : MS DOS 6.22 + windows 3.1.....

728 F

	540 Mo	850 Mo	1,2 Go	1,6 Go	2 Go
PENT 75	5 409 F	5 562 F	5 721 F	5 890 F	6 397 F
PENT 100	5 539 F	5 682 F	5 851 F	6 020 F	6 527 F
PENT 120	5 677 F	6 020 F	6 189 F	6 368 F	6 865 F
PENT 133	6 371 F	6 514 F	6 683 F	6 852 F	7 359 F
PENT 150	7 089 F	7 242 F	7 411 F	7 580 F	8 087 F
PENT 166	8 282 F	8 425 F	8 594 F	8 763 F	9 270 F

PROCESSEURS

- 441 F CPU Thomson 486 DX2-66 5volts..... 150 F
- 618 F CPU Thomson 486 DX2-80 5volts..... 168 F
- 337 F CPU Thomson 486 DX4-100 3 volts..... 259 F
- 618 F CPU AMD 486 DX4-120..... 389 F
- 618 F CPU AMD 586-133..... 402 F
- 779 F CPU Intel Pentium 75 Mhz..... 779 F
- 766 F CPU Intel Pentium 100 Mhz..... 909 F
- 831 F CPU Intel Pentium 120 Mhz..... 1247 F
- 1494 F CPU Intel Pentium 133 Mhz..... 1741 F
- 2157 F CPU Intel Pentium 150 Mhz..... 2469 F
- CPU Intel Pentium 166 Mhz..... 3652 F

DISQUES DURS

- 259 F 540 Mo fast IDE..... 948 F
- 202 F 850 Mo fast IDE..... 1091 F
- 350 F 1,2 Go fast IDE..... 1260 F
- 233 F 1,6 Go fast IDE..... 1429 F
- 285 F 2 Go fast IDE..... 1936 F
- 350 F 730 Mo fast SCSI-2..... 1169 F
- 332 F 2 Go fast SCSI-2..... 3458 F
- 1404 F 4 Go fast SCSI-2..... 6305 F

MEMOIRES

- 1689 F Bar. 1Mo SIMM 1*9-7 3chips..... 129 F
- 1989 F Bar. 4Mo SIMM 1*32-7 8chips..... 324 F
- 3315 F Bar. 8Mo SIMM 2*32-7 16chips..... 649 F
- 3822 F Bar. 16Mo SIMM 4*32-7..... 1429 F
- 1120 F Bar. 32Mo SIMM 8*32-7..... 4537 F
- 1277 F Bar. 4Mo SIMM 1*36-7..... 519 F
- 1300 F Bar. 4Mo SIMM 4*9-7 3 chips..... 519 F
- 2050 F Bar. 4Mo SIMM 1*32-7 EDO RAM..... 319 F
- 3173 F Bar. 8Mo SIMM 2*32-7 EDO RAM..... 805 F
- 1394 F Bar. 16Mo SIMM EDO RAM..... 2067 F
- Bar. cache 256/512 Ko synch. pip. burst. 129/285 F

160, RUE MONTMARTRE, 75002 PARIS, métro rue Montmartre

3617 TELEDISK 3617 TELEDISK

LES MEILLEURS SHAREWARES PC ET MAC !

Adultes-Only • Anti-Virus • Bureautique • Communication • Compression • Educatifs • Fontes • GeoWorks • Graphisme • HyperCard
Jeux • Magazines • Mises à jour • Musique-Son • Programmation • Ray-Tracing • Réseau • Softs Français • Utilitaires



▲ Blood: Proxy



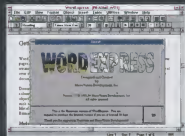
▲ Shadow Warrior



▲ Neopaint



▲ Alien



▲ Word Express



▲ Xenophobe



▲ One Must Fall



▲ Images



▲ Descent 2



▲ Strife



▲ Silver Wolf Desktop



▲ Extreme Pinball



▲ Paint Shop Pro



▲ Tyrion



▲ Terminal Velocity

- 1 Connectez-vous sur le serveur
3617 code TELEDISK (est free)
- 2 Choisissez le type de votre
machine parmi les deux qui vous
sont proposés (PC ou MAC)

- 3 Copiez sur votre disquette les
fichiers que vous sélectionnez
après avoir éventuellement lu leur
descriptif en français
- 4 Laissez vos coordonnées pour
recevoir gratuitement la ou les
disquettes que vous avez
fabriquées.

* Pas d'autres frais que le coût de la communication.

RECEVEZ GRATUITEMENT VOTRE SELECTION !

Screenager

l'écran est votre **compagnon**
de **jeux** de **Loisirs**, d'informatio**n**.

tout

savoir
comprendre
et tout **imaginer**



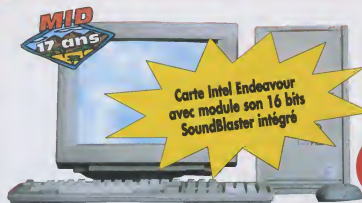
sur les jeux

32
et 64 bits



Chez votre marchand de journaux

TOUS LES MOIS



Carte Intel Endeavour
avec module son 16 bits
SoundBlaster intégré

FUJITSU ICL

ValuePlus

PENTIUM

6995 F TTC

Caractéristiques techniques du ValuePlus Pentium

Batterie Mini-tour • Carte mère Intel Endeavour • Support processeur 75 à 200 MHz • Mémoire vive 8 Mo extensible à 128 Mo (par paire), support RAM EDO • Carte de 256 Ko 2ème niveau • Carte vidéo ATI Mach 64, 1 Mo extensible à 2 Mo • Module son "Creative Vibra 16s" intégré sur le carte mère • 2 contrôleurs Fast IDE PCI • 2 baies 5,25" libres • 2 slots ISA, 2 slot PCI et 1 slot PCI/ISA libres • carte vidéo 1 Mo extensible à 2 Mo • 2 ports série DB9 • 1 port parallèle DB25 • 1 connecteur d'ovier • 1 connecteur souris • Clavier pour Windows 95 • Souris • Windows 95 • Garantie 2 ans

Payez en 5 mensualités
de 1 399 F
après un apport de 350 F *
(voir page 3)

- Réf: VP100E4 • **ValuePlus Intel P100** 8 Mo/1 Go, écran couleur 14" SVGA
Works 4 pour Windows 95, Saari Personal Manager
- Réf: VP75AE4 • **ValuePlus Intel P75** 8 Mo/540 Mo, écran couleur 14" SVGA,
Saari Personal Manager
- Réf: VP75AE8 • **ValuePlus Intel P75** 8 Mo/540 Mo, écran couleur 14" VGA

Options Multimédia :

Réf: PACKMM1 • Lecteur de CD-ROM x4 et haut-parleurs 2x100 W

Réf: PACKMM2 • Lecteur de CD-ROM x4, joystick, haut-parleurs 2x100 W et CD-ROMs "Rayman", "WarCraft"

garantie
2 ans

8 395 F TTC

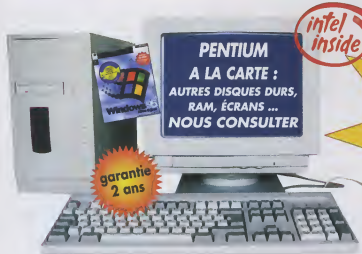
7 695 F TTC

6 995 F TTC



599 F TTC

899 F TTC



PENTIUM

A LA CARTE :

AUTRES DISQUES DURS,
RAM, ÉCRANS ...
NOUS CONSULTER

garantie
2 ans

intel
inside

166 MHz

Caractéristiques techniques générales communes aux Mini-Tours

Carte mère Intel • RAM 16 Mo (extensible à 128 Mo, support mémoire vive EDO) • processeur Intel Pentium • disque dur interfacé Fast-IDE • carte vidéo PCI SVGA • RAM vidéo 1 Mo (extensible à 2 Mo) • 2 contrôleurs Fast-IDE PCI • 2 ports série • 1 port parallèle • 1 port clavier • 256 Ko de mémoire cache de 2ème niveau • 3 slots PCI et 3 slots ISA disponibles • 2 baies 5,25" disponibles • alimentation 200 W • clavier • souris • Windows 95 • garantie 2 ans.

Modèles multimédia avec lecteur CD-ROMs sextuple vitesse et carte son intégrée

- Réf: P166G6E • **Pentium 166 MHz 16 Mo EDO/1,6 Go, écran couleur SVGA 15"** 13 995 F TTC
- Réf: P150G6E • **Pentium 150 MHz 16 Mo EDO/1,6 Go, écran couleur SVGA 15"** 12 995 F TTC
- Réf: P133G2E • **Pentium 133 MHz 16 Mo/1,2 Go, écran couleur SVGA 15"** 11 995 F TTC



Partenaire Éducation & Recherche



IBM

COMPAQ

FUJITSU ICL

PARIS

TEL (1) 49-23-62-49

FAX (1) 43-38-20-24

BOULOGNE

TEL (1) 46-04-93-70

FAX (1) 46-04-92-84

LYON

TEL 78-24-57-63

FAX 78-24-96-28

GRENOBLE

TEL 76-87-89-89

FAX 76-46-92-38

AQUITAINE

TEL 56-51-85-85

FAX 56-51-81-36

NANTES

TEL 40-93-11-48

FAX 40-69-97-41

REIMS

TEL 24-87-90-20

FAX 24-05-10-49

JUIN

1996

MICRO - INFORMATIQUE - DIFFUSION

MID
Info Products Europe

Toute la micro-informatique à des prix fabuleux !



Performa 630

Configurations
INTERNET &
MULTIMÉDIA !

Configuration Performa 630, lecteur de CD-ROMs double vitesse, mémoire vive 8 Mo, disque dur 350 Mo, système TV, carte modem/fax 14 400 bps, écran couleur 14" SVGA, clavier AppleDesign, souris, ClarisWorks 2.1 préchargé.

Réf : P6358TM* 8 495 FTTC

Même configuration mais sans le système TV

Réf : P6358CM* 7 995 FTTC

Un mois d'abonnement gratuit
à Internet (connexions illimitées) avec
toute configuration munie d'un modem.Power Macintosh 6100
DOS/CompatibleMacintosh + PC
2 ordinateurs en 1

Power Macintosh 6100 DOS/Compatible, mémoire vive 8 Mo, disque dur 500 Mo, écran couleur 14" SVGA, clavier 102 touches, carte DOS 8 Mo, logiciels MS/DOS 6.22, Windows 3.1 et utilitaires de partage de ressources.

Réf : P66508E* 9 995 FTTC

L'écran et le clavier ne sont représentés sur la photo qu'à titre d'exemple de configuration complète

La Banque
MultimédiaVoyage en Egypte
Français - MAC ou PC

Un séjour virtuel dans l'Egypte ancienne. Le pays des pyramides et des pharaons vous invite à revivre ses siècles d'histoire. Visitez les grands sites et percez les secrets de ces lieux archéologiques fascinants : leurs aspects historiques, culturels et spirituels... Découvrez l'art, les coutumes, les guerres épiques.

600 images couleur, 600 images noir et blanc, 15 mn de commentaires audio, 20 mn de musique originale, 10 mn de film vidéo, 50 écrans graphiques, 90 000 mots

Réf : P00242 (MAC) - P00636 (PC)

349 TTC

Solutions de financement

* sous réserve d'acceptation de votre dossier par CEFELM.

Pour un paiement en 5 mensualités :

En 5 mensualités de 1/5ème du prix de l'achat, après un versement comptant égal au coût total du crédit, TEG de 15,96 % l'an ou 01/04/96 hors assurance facultative.

Exemple : ■ Montant de l'achat : 5 000 F ■ Versement comptant : 250 F ■ Montant du crédit : 4 750 F remboursable en 5 mensualités de 1 000 F chacune, hors assurance facultative ■ Durée du crédit : 5 mois ■ Coût total du crédit : 250 F ou TEG de 15,96 % l'an ou 01/04/96 ■ Coût total de l'achat à crédit : 5 250 F.

Pour un paiement en 10 mensualités :

En 10 mensualités de 1/10ème du prix de l'achat, après un versement comptant égal au coût total du crédit, TEG de 15,96 % l'an ou 01/04/96 hors assurance facultative.

Exemple : ■ Montant de l'achat : 2 990 F ■ Versement comptant : 299 F ■ Montant du crédit : 2 691 F remboursable en 10 mensualités ■ Assurance facultative incluse ■ TEG : 15,96 % l'an ou 01/04/96 ■ Coût total du crédit : 299 F dont 86 F d'assurance ■ Coût total de l'achat à crédit : 3 289 F.

Justificatifs :

Pour demander un crédit, veuillez vous munir d'une pièce d'identité, de votre dernier bulletin de salaire, d'un chèque annulé ou d'un relevé d'identité bancaire et d'une facture EDF.

Performa 6300 avec
imprimante couleur

Power PC 603e à 100 MHz

Ensemble comprenant une unité centrale Performa 6300, lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse, mémoire vive 8 Mo, disque dur 1,2 Go, carte modem/fax 14 400 bps, un écran couleur 14" multifréquences, un clavier AppleDesign, une imprimante StyleWriter couleur 2500 et les logiciels Système 7.5, Al Ease, Exchange PC/Mac et ClarisWorks 3.0 préchargés.

Payez en 10 mensualités
de 1 349 F après un apport
de 1 354 F* (voir page 2)

13 495 FTTC

Réf : PE363ESW

Prix Éducation : 12 795 FTTC

Email : info@Planete.net - Internet : http://www.planete.net

Imprimantes
Couleur

StyleWriter 1500

Couleur, A4, résolution 720 x 360 ppp en noir et 360 x 360 ppp en couleur, vitesse 3 ppm en noir et 0,3 ppm en couleur.

Réf : STYLEW15

2 295 FTTC

StyleWriter 2500

Couleur, A4, résolution 720 x 360 ppp en noir et en couleur, vitesse 5 ppm en noir et 0,66 ppm en couleur.

Réf : STYLEW25

2 995 FTTC

DOOM II

Anglais documentation en français - MAC ou PC C* est tout simplement le plus grand succès de l'histoire du jeu d'action.

Vous êtes en état de manque ? Pas de panique ! Doom II, la suite du meilleur jeu de tous les temps, est désormais disponible. Vous allez enfin pouvoir assouvir vos instincts meurtriers les plus primaires et vous plonger dans la bataille la plus mortelle, la plus féroce jamais vue. DOOM II, c'est 30 niveaux d'action qui feront lâcher prise aux plus frénétiques des joueurs.

Réf : P00693 (MAC) - P00676 (PC)

395 TTC

Venez Découvrir la Banque Multimédia dans votre boutique MID : plus de 100 titres CD-ROM disponibles sur stock, choisis parmi les meilleurs titres du marché dans des domaines variés (Educatif, Jeu, Culturel, Graphisme, Charme, Bureautique...)

Tarif Éducation :

Pour connaître la liste des enseignants et établissements éligibles ainsi que les procédures de commande, consultez-nous.

MID édite régulièrement des catalogues et des documentations commerciales. Pour les recevoir gratuitement et sans obligation d'achat, faites parvenir vos coordonnées à : MID, Service Abonnements, 3 rue Sandor, BP 113, 93130 NOISY LE SEC. Le taux de TVA des produits décrits dans ce document est de 20,6%. Le prix et les caractéristiques techniques des produits de ce document sont donnés à titre indicatif (dans la limite des stocks disponibles) et peuvent être modifiés à tout moment et sans préavis. Les prix publiés dans ce document s'entendent port non compris. Les photographies, dessins et schémas du présent document n'ont aucun caractère contractuel. Les marques et les noms déposés figurant dans ce document appartiennent à ceux qui les ont déposés.

PARIS

76 bd Richard Lenoir
75011
Paris
TEL (1) 49-33-42-47
FAX (1) 43-38-20-24

BOULOGNE

188 rue de Stilly
92 100
Boulogne-Billancourt
TEL (1) 46-06-93-70
FAX (1) 46-04-92-64

LYON

12 place Jules Ferry
69548
Lyon Centre 06
TEL 79-24-51-63
FAX 79-24-96-26

GRENOBLE

12 bd Maréchal Foch
38000
Grenoble
TEL 79-67-80-83
FAX 79-48-92-30

CHAMPAGNE

Centre Sociétés Dumesnil
51687
Reims, Cedex 02
TEL 26-87 80 20
FAX 26 18 10 49

AQUITAINE

La Fontaine de Bordeaux
12 bd Antoine Gouffier
33100 Bordeaux
TEL 56-51-85-85
FAX 56-51-81-36

OUEST-ATLANTIQUE

38 rue de Monaco
BP 7423
44074 Nantes Cedex 3
TEL 40-93-11-48
FAX 40-68-97-41



Performa série 5300



Dotés d'un écran 15" multifréquences, d'un micro et de haut-parleurs stéréo intégrés, d'un lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse, d'un clavier AppleDesign, d'une souris, les Performa série 5300 sont d'excellents outils multimédia.

5300 : Processeur RISC PowerPC 605e à 100 MHz
5320 : Processeur RISC PowerPC 605e à 120 MHz

Performa 5300/100, mémoire vive 8 Mo, disque dur 1,2 Go, lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse, carte modem/fax 14 400 bps, carte de réception TV et d'acquisition vidéo et ClarisWorks 3.0 préchargé

Réf : P53M1G8* **11 995 F TTC**

Nouveau

Performa 5320/120, mémoire vive 8 Mo, disque dur 1,2 Go, lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse, carte modem/fax 14 400 bps et ClarisWorks 3.0 préchargé

Réf : P532M1G8 **12 995 F TTC**

Nouveau

Performa 5320/120, mémoire vive 16 Mo, disque dur 1,2 Go, lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse, carte de réception TV et d'acquisition vidéo et carte de décompression MPEG, modem/fax 28 800 bps et ClarisWorks 3.0 préchargé

Prix éducation : 16 145 F TTC Réf : P532E1G6 **16 995 F TTC**

Performa série 6000



6200 : Processeur RISC PowerPC 603 à 75 MHz
6300 : Processeur RISC PowerPC 603e à 100 MHz
6320 : Processeur RISC PowerPC 603e à 120 MHz

Configuration **Performa 6200/75**, mémoire vive 8 Mo, disque dur 500 Mo, lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse, écran couleur 14" multifréquences Apple, carte modem/fax 14 400 bps, clavier AppleDesign, souris et ClarisWorks 3.0 préchargé

à partir de **7 995 F TTC**

Prix éducation, le prix public étant de 8 495 F TTC.

Réf : P62C508*

Internet Multimédia

Configuration **Performa 6300/100**, mémoire vive 8 Mo, disque dur 1,2 Go, lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse, carte modem/fax 14 400 bps, écran couleur 14" multifréquences Apple, clavier AppleDesign souris et ClarisWorks 3.0 préchargé.

Réf : P63C12G* **10 995 F TTC**

Nouveau

Configuration **Performa 6320/120**, mémoire vive 16 Mo, disque dur 1,2 Go, lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse, carte modem/fax 14 400 bps, écran couleur 14" multifréquences Apple, clavier AppleDesign, souris et ClarisWorks 3.0 préchargé.

Réf : P632C1G* **12 995 F TTC**

Un mois d'abonnement gratuit à Internet (connexions illimitées) avec toute configuration munie d'un modem.

Email : info@Planete-net - Internet : http://www.planete-net

STOP "AFFAIRES"



Il est performant, autonome, léger, compact, muni d'un écran couleur rétro-éclairé à matrice active, évolutif en PowerPC.

PowerBook Duo 280c
mémoire vive 4 Mo, disque dur 500 Mo
barre de connexion MiniDisk
lecteur externe 3,5" - 1,44 Mo

à partir de **8 995 F TTC**

Prix éducation, le prix public étant de 9 495 F TTC.

Réf : MD29450

Power Macintosh

Unités centrales avec clavier et souris

7200/90 8 Mo/500 Mo CD (Réf : W29C508 & MJCLECO) **9 995 F TTC**

7200/90 16 Mo/1 Go CD (Réf : W29C1G6 & MJCLECO) **11 995 F TTC**

8500/120 16 Mo/2 Go CD (Réf : W82C2G6 & MJCLECO) **23 995 F TTC**

9500/132 16 Mo/2 Go CD (Réf : W93C2G6 & MJCLECO) **26 995 F TTC**

Option écran couleur 15" multifréquences Apple (Réf : MEC15P0*) **1 844 F TTC**

Option QuarkXPress 3.32 CD (Réf : XPRES3PA) **5 995 F TTC**

Quantités limitées

Nouveaux Power Macintosh

150 MHz

	8200/100	8200/120	7600/120	8500/150	9500/150
Processeur	PowerPC 601 100 MHz 120 MHz Coprocesseur intégré 32 Ko de cache intégrée		PowerPC 604 à 120 MHz Coprocesseur intégré 32 Ko de cache intégrée	PowerPC 604 à 150 MHz Coprocesseur intégré 32 Ko de cache intégrée bus interne à hauts débits	PowerPC 604 à 150 MHz Coprocesseur intégré 32 Ko de cache intégrée bus interne à hauts débits
Mémoire - maximum	8 Mo 256 Mo par 4 connecteurs DIMM 168 broches	16 Mo 256 Mo par 4 connecteurs DIMM 168 broches	16 Mo 512 Mo par 8 connecteurs DIMM 168 broches	16 Mo 512 Mo par 8 connecteurs DIMM 168 broches	32 Mo à 768 Mo par 12 connecteurs DIMM 168 broches
- cache niveau 2	option	256 Ko	256 Ko	512 Ko	512 Ko
Vidéo RAM	1 Mo extensible à 4 Mo	2 Mo extensible à 4 Mo	2 Mo extensible à 4 Mo	2 Mo extensible à 4 Mo	2 Mo extensible à 4 Mo sur carte PCI
Extension	3 slots PCI	3 slots PCI	3 slots PCI	3 slots PCI	6 slots PCI
Stockage	CD-ROM quadruple vitesse 1 baie d'extension 3,5"	CD-ROM quadruple vitesse 1 baie d'extension 3,5"	CD-ROM quadruple vitesse	CD-ROM quadruple vitesse 1 baie d'extension 3,5"	CD-ROM quadruple vitesse 2 baies d'extension 3,5"
Disque dur	1,2 Go	1,2 Go	1,2 Go	2 Go	2 Go
Interface réseau SCSI			LocalTalk - EtherTalk 10 BaseT & AAUI 5 Mo/s interne et externe		

Pour en savoir plus, contactez votre agence MID la plus proche.



Partenaire Éducation & Recherche



IBM

COMPAQ

FUJITSU ICL

PARIS

TEL (1) 49-23-62-49

FAX (1) 43-38-20-24

BOULOGNE

TEL (1) 46-04-93-70

FAX (1) 46-04-92-84

LYON

TEL 78-24-57-63

FAX 78-24-96-28

GRENOBLE

TEL 76-87-89-89

FAX 76-46-92-38

AQUITAINE

TEL 56-51-85-85

FAX 56-51-81-36

NANTES

TEL 40-93-11-48

FAX 40-68-97-41

REIMS

TEL 26-87-80-20

FAX 26-05-10-49

LA CLINIQUE DU PROFESSEUR MICRO

Sélectionné par
"PARIS PAS CHER"

PC Welcome

Devis gratuits. Réparation,
modification des configurations
sans frais, mais d'éventuels
pour tous achats de pièces.

CONFIGURATION GLOBALE EN PCI

Boîtier Mini tour - Carte mère 256 Ko est. 512 Ko 2F (4 ISA et 4 PCI) - Mémoire BMO,
supporte SIMM 75 AU P.166 MHz - Carte vidéo PCI, lecteur 3 1/2",
Écran 14" TARGA SVGA RLE, NPRI (passer résolution) - Clavier 102 touches + souris

PCWEL INTEL INSIDE	540 Mo	850 Mo	1,2 Go	2 Go
486 DX4-100 MHZ PCI BMO	5190 F	5390 F	5590 F	6390 F
PENTIUM 75 PCI BMO	5790 F	5990 F	6190 F	6990 F
PENTIUM 100 PCI BMO	6090 F	6290 F	6490 F	7290 F
PENTIUM 133 PCI BMO	6790 F	6990 F	7190 F	7990 F
PENTIUM 166 PCI BMO	7390 F	7590 F	7790 F	8590 F

(POUR TOUTE CONFIGURATION ACHETER)

* KIT MULTIMÉDIA

* COMPRENANT UN CD-ROM 4x + 80 16 VALLÉE-ENCEINTES 80 W :

PRX SPÉCIAL 990

Options : MSDOS 6.2 : 300 F - WINDOWS 3.11 : 400 F - WORKSGROUP : 480 F

* Écran 15" SVGA TARGA MPRI N.E. Pich. 0,28 : 700 F

Config. SCSI : nous consulter. Les prix annoncés sont T.T.C.

LES VARIATIONS DU MARCHÉ INFORMATIQUE FONT QUE
TOUS NOS PRIX PEUVENT ÊTRE REVISÉS À LA BAISSE

OFFRE DU MOIS

9490 F TTC



CPU PENTIUM 133 MHZ

Carte mère Intel Pentium compatible P166 MHz,

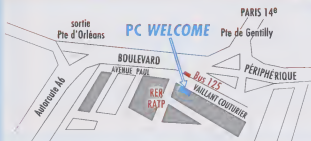
8 Mo de mémoire, disque dur 850 Mo, lecteur 3 1/2",

carte vidéo SVGA 1 Mo, clavier 105 touches, souris compatible Microsoft,

écran Targa 15" garanti un an sur soudeuse, souris 95 sur CD,

CD-ROM 6X CRÉATIVE LABS + 105B + HP 80W

FAX MODEM US ROBOTICS 1414 INTERNE



PIÈCES DÉTACHÉES

CARTES MÈRES :

V18 VIDEORE 486DX4 100 Mhz	590 F
PCI + MULTI I/O INTÉGRÉ	690 F
C.M. PENTIUM 75 AU P.166 Mhz	790 F
C.M. INTEL "ZAPPA"	1090 F
C.M. INTEL "ENDEAVOUR"	1390 F
C.M. INTEL "ATLANTIS"	2190 F

PROCESSEURS

DX 4/100 MHZ	390 F
Pentium 75 Mhz	790 F
Pentium 100 Mhz	1090 F
Pentium 133 Mhz	2090 F
Pentium 150 Mhz	2890 F
Pentium 166 Mhz	3890 F
DISQUES DURS : CONNER, SEAGATE, QUANTUM	
420 Mo IDE	1090 F
540 Mo IDE	1190 F
850 Mo IDE	1290 F
1,08 Go IDE	1490 F
1,2 Go IDE	1690 F
2 Go IDE	2690 F
1 Go SCSI	1790 F
2 Go SCSI	3890 F

MÉMOIRES SIMM

(sous réserve des fluctuations du \$)	
1 Mo / 3	200 F
4 Mo / 3	890 F
4 Mo 72 pins	490 F
8 Mo 72 pins	890 F
16 Mo 72 pins	1790 F
32 Mo 72 pins	3690 F

MÉMOIRES EDO

4 Mo EDO	690 F
8 Mo EDO	1190 F
16 Mo EDO	2890 F

CONTROLEURS :

Bus ISA FDD/HDD 2 serie + 1/1	120 F
Fast IDE V18 4 HDD/FDD	340 F

ADAPTEURS SCSI 2

Modèle 2490 PCI	1790 F
CARTES RÉSEAU	
Top Ware BNC A10 Base-T	290 F
Top Ware PCI BNC 1/10 Base-T	490 F
Carte PCMCIA carte réseau BNC/10 BASE-T	790 F

CARTES VIDEO :

V18 MIRO 12 SD 512 Mo	590 F
V18 MIRO12 120 MPEG	790 F
PCI SIS 1 Mo COMPIL WINDOWS 95	390 F
PCI MIROCRYSTAL 12 SD Ex 2 Mo	590 F
PCI MIRO12 120 MPEG	890 F
PCI MIROCRYSTAL 20 SV 2 Mo VRAM	1790 F
MATROX MILLENIUM	1090 F

MULTIMÉDIA :

SOUND BLASTER 16 Value E IDE	650 F
SOUND BLASTER AW 32 VALUE	1090 F
SOUND BLASTER AW 32 PNP	1590 F
CARTE RADIO TRUST	490 F

CD-ROM

CD-ROM IDE 2X CREATIVE LABS	350 F
CD-ROM Panasonic 4X IDE	590 F
CD-ROM CREATIVE LABS 6X IDE	790 F
CD-ROM 6X GOLDSTAR	790 F
CD-ROM 8X IDE	1990 F
CD-ROM PLEXTOR SCSI 4X	1790 F
CD-ROM PLEXTOR SCSI 6X	1990 F

ENCEINTES

ENCEINTES TRUST 25 W	240 F
ENCEINTES TRUST 80 W	290 F
ENCEINTES TRUST 100 W	350 F
ENCEINTES PIONEER 120 W	390 F
ÉCRAN TARGA (Garanti 1 an sur site)	
14" TM 3610 NPRI Pich. 0,28	1590 F
15" NLD NPRI N.E. Digital Pich. 0,28	2190 F
17" NLD NPRI Digital Pich. 0,28	3890 F
20" NLD NPRI Digital Pich. 0,28	7190 F
21" NLD NPRI Digital Pich. 0,28	10390 F

ÉCRAN PHILIPS :

15" Modèle 15 C	2590 F
17" Modèle 17 C	4790 F
ÉCRAN SONY :	
15" Modèle 15 SF	3690 F
17" Modèle 17 SF	7290 F
17" Modèle 17 SE	10290 F
20" Modèle 20 SE	16690 F

MODEM AGREE TELECOM :

1414 INTERNE	790 F
1414 EXTERNE	990 F

SCANNERS INTERNES

28800 INTERNE	1490 F
28800 EXTERNE	1690 F
PCMCIA 1414	1690 F
US ROBOTIC CARTE SPORSTER 14400 INT.	890 F
US ROBOTIC SPORSTER 28800 EXTERNE	1390 F
LES US ROBOTICS SONT GARANTIS 5 ANS ET	
AGRÈS PTT	

SCANNERS À PLAT COULEURS

TRUST 16 MILLIONS COULEURS	790 F
TRUST A4 IMAGERY 1200	2790 F
TRUST A4 IMAGERY 2400	3790 F
SCANNERS À PLAT COULEURS MUSTER	
PARAGON 600 3 PASS	1990 F
PARAGON 600 SP PASS	2290 F
PARAGON 1200 SP 1200 dpi	4490 F
PARAGON 800 SP	3490 F
NUMERISER PARAGON	2190 F
SCANIMAGIC COLOR (Scanne à main)	1090 F

IMPRIMANTES :

HEWLETT PACKARD	
DESKJET 600 + CABLE // + Kit couleur	2290 F
DESKJET 660 + CABLE	2790 F
DESKJET 850 + CABLE	3490 F
LASER JET 5L + CABLE	3890 F
LASER JET 5P + CABLE	6790 F

CANON

BJ 30 + CABLE	1390 F
BJ 210 EX + CABLE	1690 F
BJC 70 COULEUR POUR PORTABLE	1890 F
BJC 4100 + CABLE	2290 F
BJC 610 + CABLE	3290 F

STREAMER :

850 Mo FAST TAPE INTERNE	1990 F
850 Mo FAST TAPE EXTERNE	3290 F
850 Mo INTERNE SCSI 2 PROMOTION	1490 F

DRIVERS :

DISQUETTE BOITE DE 10	25 F
LECTEUR 3 1/2	240 F
SCOURIS COMPATIBLE MICROSOFT	140 F
SCOURIS MICROSOFT	240 F
CLAVIER COMPATIBLE MICROSOFT	190 F
MOBILE RACK	150 F
SCOURIS ALIMENTATION	200 F
VENTILATEUR POUR CPU 4200W	50 F
VENTILATEUR POUR PENTIUM	80 F
EXTENSION A 512 Ko	400 F
EXTENSION A1 Mo	690 F

BON DE COMMANDE

PC WELCOME

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

TEL :

DESIGNATION

Qté

Prix TTC

Frais de port jusqu'à 10Kg

TOTAL TTC

Toutes les commandes doivent être accompagnées

du chèque à l'ordre de PC Welcome ou elles ne

seront pas traitées.

Mesure prise pour éviter les chèques sans provisions.

CONCEPTION ET RÉALISATION DES GRAPHIQUES INFORMATIQUES

PC WELCOME

65 bis avenue Paul Vaillant Couturier, 94250 Gentilly - Tél. : 45.46.19.40 - Fax : 45.46.09.68

Passez vos commandes sur le 3615 PC WEL

Horaires : Mardi au Samedi de 9h30 à 12h30 et de 14h à 19h.

Le pentium pour toute la famille



11995

Réf : INS2G6C*

**Payez en 10 mensualités de 1 199 F
avec un apport de 1 204 F*** (voir page 2)

Indiana Multimédia

Processeur Pentium 100 • RAM 8 Mo extensible à 64 Mo • Mémoire cache 256 Ko • Disque dur 540 Mo • Adaptateur vidéo SVGA sur bus PCI • Mémoire vidéo 1 Mo extensible à 2 Mo • Logiciels préchargés : DOS 6.2, Windows 3.1, Works Windows 3.0 • Eléments Multimédia : Lecteur CD-ROMs IDE quadruple vitesse multisections XA, Carte SoundBlaster 16, Haut-parleurs amplifiés 5 W, CD-Rom "Microsoft Encarta" US, CD-Rom "Microsoft Cinemania" US, CD-Rom "Nascar Racing" US doc FR.

* ce modèle est livré avec un coupon de mise à jour Windows 95 au tarif de 102 F TTC.

EPSON Stylus 820 : Imprimante matricielle à jet d'encre. Impression couleur en option. Résolution 720 ppp en noir sur papier ordinaire. Vitesse jusqu'à 2 ppm en texte noir en 360 ppp.

12990

Réf : APR1411*

Processeur INTEL Pentium 100 MHz • Modèle "Bureau" (4 baies, 3 emplacements)
• RAM 8 Mo extensible à 128 Mo • Cache 16 Ko extensible à 512 Ko • Contrôleur disque sur LocalBus • Disque dur 1,2 Go • Lecteur de CD-ROMs quadruple vitesse • Vidéo LocalBus PCI, mémoire vidéo 1 Mo extensible à 2 Mo • Carte SoundBlaster 16 bits • Haut-parleurs 30 W • Ecran couleur SVGA 15", pitch 0.28, résolution 1 024 x 768 • Logiciels et CD-ROMs

PUISSANCE

**PENTIUM 120 MHz, mémoire vive 16 Mo
Disque dur 1,6 Go**

En cadeau

- SAARI Personal Manager (Réf : ORDIPMW2)
Agenda, répertoire d'adresses, bloc-notes, comptabilité personnelle, suivi budgétaire, connexion bancaire, horloge planétaire
- 2 jeux : "Cogito" jeu de réflexion US (Réf : PCOGITOU)
"S.C. Out" jeu d'arcade US (Réf : PSCOUTU)
- 3 CD-ROMs : "Rebel Assault" US doc FR (Réf : CD30)
"Little Big Adventure" FR (Réf : CD38)
"Under the Killing Moon" US doc FR (Réf : CD39)



Option Imprimante Epson

Même configuration avec une imprimante EPSON Stylus 820

12995

Réf : INS2G61*

**Payez en 10 mensualités de 1 299 F
avec un apport de 1 304 F*** (voir page 2)



**Connectez-vous à Internet avec
le Fax/Modem TELSAT 28804 à 28 800 bps
livré avec kit d'accès à Internet**

(Réf : SAT2HPJ4) **1 295** TTC

Joystick Warrior 5 (Réf : OPJOYS) **95** TTC

Joystick Super Warrior 5 (Réf : OPJOYS2) **149** TTC



9995

**Presario 7150 P75 MHz
8 Mo/540 Mo**

Réf : QOR7150A

RAM extensible à 128 Mo • Vidéo RAM 1 Mo extensible à 2 Mo • Ecran couleur 14" SVGA • Lecteur de CD-ROM • Intégré 4X • Interface audio stéréo 16 bits intégrée • Haut-parleurs externes • Clavier • DOS 6, Windows 3.1, coupon Windows 95 • Livré avec WorkPerfect Works (logiciel intégrant les modules de traitement de texte, de tableau, de base de données, de graphique et de communication), Microsoft Money, les jeux Lode Runner et SimCity 2000, 2 titres CD-ROM en français : "Étoiles et planètes" et "King Quest VII" • Garantie 3 ans.

Partenaire Éducation & Recherche

PARIS TEL (1) 49-23-62-49 BOULOGNE TEL (1) 46-04-93-70 LYON TEL 78-24-57-63 GRENOBLE TEL 76-87-89-89 AQUITAINE TEL 56-51-85-85 NANTES TEL 40-93-11-48 REIMS TEL 26-87-90-20
FAX (1) 43-38-20-24 FAX (1) 46-04-92-84 FAX 78-24-96-28 FAX 76-46-92-38 FAX 56-51-81-36 FAX 40-98-97-41 FAX 26-05-10-49

MICRO - INFORMATIQUE - DIFFUSION

Recevez gratuitement

sans abonnement, les meilleurs jeux
en provenance d'Internet sur **CD-ROM !**



HERETIC

Celui du célèbre DOOM, ne présentez pas un milieu aussi hostile. Le diable et ses techniques ne perdront pas de temps. Mieux, fines lames, et combats violents seront récompensés et vous serez vainqueur.



HEXEN

Celui du célèbre DOOM, ne présentez pas un milieu aussi hostile. Le diable et ses techniques ne perdront pas de temps. Mieux, fines lames, et combats violents seront récompensés et vous serez vainqueur.



JACK FLASH

Celui du célèbre DOOM, ne présentez pas un milieu aussi hostile. Le diable et ses techniques ne perdront pas de temps. Mieux, fines lames, et combats violents seront récompensés et vous serez vainqueur.



MORPHEO

Morpheo est un superbe jeu de stratégie. Les joueurs des plates. La vue en perspective et les nombreux niveaux de jeu vous offrent de multiples niveaux de jeu et de nombreux niveaux de jeu.



DELVION STAR INTERCEPTOR

Voici un jeu sympathique et amusant. Vous pouvez jouer à deux joueurs. Vous pouvez jouer à deux joueurs. Vous pouvez jouer à deux joueurs.



EXTREME PINDALL



ONE MUST FALL 2097

Celui du célèbre DOOM, ne présentez pas un milieu aussi hostile. Le diable et ses techniques ne perdront pas de temps. Mieux, fines lames, et combats violents seront récompensés et vous serez vainqueur.



TYRIAN

Celui du célèbre DOOM, ne présentez pas un milieu aussi hostile. Le diable et ses techniques ne perdront pas de temps. Mieux, fines lames, et combats violents seront récompensés et vous serez vainqueur.

Consultez notre service Minitel répertoriant des dizaines de logiciels* et **recevez gratuitement** chez vous, par courrier, le logiciel de votre choix sur CD-ROM en laissant vos coordonnées

SUR :



36 17 ABCDROM

* 3617 ABCDROM a pour vocation principale de recenser les meilleurs logiciels en "vite diffusion" (phénomènes récurrents). Le consultant du service reçoit 5,57 F la minute. Vous pouvez demander à recevoir un ou plusieurs des logiciels de la base de données 3617 ABCDROM. Il vous suffira de laisser vos coordonnées sur le service Minitel quand celui-ci vous seront demandées. Seul le coût de la communication est à votre charge (temps moyen consacré : 10 minutes). La prestation complémentaire d'envoi de CD-ROM est totalement gratuite.

SI VOUS POUVEZ MOINS CHER SUR

LES OFFRES EXCEPTIONNELLES : LES MEGAS COMPILS SUR



MIGHT AND MAGIC
Compil regroupant la trilogie des might and magic. Une saga impressionnante par le nombre d'ennemis à vaincre et par le nombre de sorts disponibles.



MIGHT AND MAGIC
Compil regroupant la trilogie des might and magic. Une saga impressionnante par le nombre d'ennemis à vaincre et par le nombre de sorts disponibles.



MIGHT AND MAGIC
Compil regroupant la trilogie des might and magic. Une saga impressionnante par le nombre d'ennemis à vaincre et par le nombre de sorts disponibles.

ACHETEZ, REVENDEZ, ECHANGEZ
VOS JEUX 30 à 80 %
moins chers que les jeux Neufs.

CYBERVISION VOUS RACHETE TOUS VOS CD JEUX/CHARMES COMPTANT ou en BON D'ACHAT.



KNIGHT OF XENTIA
Ce superbe jeu de rôle est la référence en matière de jeu de rôle. Il vous propose tous les concurrents tant au niveau des graphismes qu'au niveau du scénario et du personnage. Un Must !



MEGA PAK N°3
Compil regroupant 3 jeux de rôle. Flight of the Dragon King, The Temple of the Dragon Kings, The Temple of the Dragon Kings.



LUCAS ART SERIES
Compil regroupant 3 jeux de rôle. Star Wars, Indiana Jones, The Temple of the Dragon Kings.

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE :
en CARTE BLEUE
au 43 14 04 49
(12h - 18h) Du Lundi au Vendredi

3615 SXCD
3615 CDROM X
Le Service du Terroir Magasin
sur CD Rom

POUR VENIR AU MAGASIN
37 rue de LAPPE Paris 11ème
METRO : BASTILLE
Sortie : Rue de la roquette
(Du Lundi au Samedi 10h-19h)

LES CD LES PLUS HOT AUX PRIX LES PLUS SOFT, LE PLUS GRAND CHOIX DE PARIS !!!

+ de 200 Références !! et plus de 3000 produits en Stock !!!

WORLD OF SEX
Pack 15000 Photos
100CDROM 449 FR\$

WORLD OF PIN UP
Pack 17000 Photos
60CDROM 399 FR\$

WORLD OF SEX N° 2
Pack 15000 Photos
449 FR\$

- | | | | |
|-------------------------|--------------------------|---------------------------|------------------------------|
| Angie 329FR | Adventure Kids 249FR | Blondes Bombs 199FR | Pack 3CD romsoft 199FR |
| Cyber experience 349FR | Asian XXX 249FR | Celebrity Nudes 229FR | Pack 6CD Romsoft 449FR |
| Diva X 369FR | Blue Girl 1 Uncens 199FR | Desir et Perv N°1 199FR | Dirty Diskettes 6CD 399FR |
| Hudaid House 349FR | Blue Girl 2 Uncens 249FR | Desir et Perv N°2 299FR | Oriental Star 3CD 299FR |
| Lafey 369FR | CD Pistol 199FR | Desir et Perv N°3 199FR | Seymour 6 pack 449FR |
| Pleasure CD 1 249FR | Desir et P 5 199FR | Desir et Perv N°7 199FR | Platinum ECD 449FR |
| Pleasure CD 2 249FR | Diborah Mangas 369FR | Elks American 100 2 199FR | |
| Paris CD Guide 239FR | Erotics Mangas 369FR | Elks European 100 2 299FR | Burgandy Blues 249FR |
| Private Pleasure 349FR | Japan XXX 349FR | Elles Aldo Berg 199FR | Blondie Justine 199FR |
| Pixiepack X 349FR | Knight Of Xentia 369FR | Elles Mike Anchor 299FR | Dirty Western 199FR |
| Seymour Butts 2 289FR | Mad Paradox 299FR | Girls Of Vind 100 2 199FR | Immortal Desires 199FR |
| Space Siren 2 299FR | Nippon Obsess 1 199FR | Private Collection 249FR | |
| Time Warp 399FR | Nippon Obsess 2 249FR | Penthouse Photo 1 449FR | Odyssée du Plaisir 199FR |
| Up&Down Love 249FR | Ogenki Clinic 1 199FR | Penthouse Photo 2 449FR | Fantasmagoriel 199FR |
| Virtual Escort 249FR | Ogenki Clinic 3 199FR | Penthouse Photo 3 449FR | Exclusives & Scenarios 199FR |
| Videophone Love 399FR | Pulsion Mangas 1 179FR | Private Photo 4 199FR | Obsessions Debutantes 199FR |
| Vampire Kiss 369FR | Pulsion Mangas 2 249FR | Sea sex and Surf 199FR | Ogenki Clinic 1 199FR |
| Virtual Sex Short 349FR | Urosticki 1,2,3 249FR | Sexy Star 249FR | Shin Angel 12300 4 199FR |
| Virtual Valley 2 229FR | Unstinkable Pack 399FR | Total Fantasy 1 199FR | Poupee du Jour 199FR |
| Zara Whites De 369 FR | Samurai Pervet 369FR | Total Fantasy 2 249FR | Mission Extreme 199FR |
| | Sky Mangas 249FR | Voyeur 199FR | |

SEXY CELEBRITY
Plus de 2000 photos
plus de 1000 stars
329 F

SEXY MANGAS 1
Plus de 3000 Photos
très hard
249 FR\$!!

TOTAL Fantasy 3
Une sélection de
+ de 4000 Photos
249 FR\$

2 CD ROM ACHETES = 1 CD Gratuit (Wet Dreams) 3 CD ACHETES = 1 CD Gratuit + 1 K7 Tabatha Cash

COMMANDE EXPRESS A RETOURNER A : GS CORPORATION, 37 rue de LAPPE, 75011 PARIS. NOS ENVOIS SONT SOUS PLUS DISCRET.

NOM PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE

FRAIS DE PORT : FRANCE METROPOLITAIN : CEE SUISSE : 30F - DOM-TOM : 50F - Autres pays : 80F

Règlement par : Chèque () à L'ordre de GS CORPORATION

Mandat () Carte Bleu ()

Date de Validité de la carte :

Je certifie être majeur
Signature obligatoire

PRODUITS	PRIX
<input type="checkbox"/> Wet Dreams ou Tabatha 2 offerts pour 2 CD charme achetés	
<input type="checkbox"/> Wet Dreams et Tabatha 2 offerts pour l'achat de 3 CD charme	
<input checked="" type="checkbox"/> FRAIS DE PORT	30 FR\$
TOTAL	

UNIQUE A PARIS à partir du 1er JUIN

La Première Salle de Jeu en Réseau PC

**Venez Vous éclater jusqu'à 8 Joueurs
de 13 Heures à 2 heures Du matin**



CE MAGAZINE NOUS NOUS ALIGNONS !!!



**Crée la 1ère SALLE DE JEU sur
MICRO-ORDINATEUR en RESEAU**

**Venez jouer jusqu'à 8 personnes en même temps
sur les meilleurs jeux du moment
et découvrirez de nouvelles sensations.**

37 rue de LAPPE 75011 PARIS Tel : 43.14.06.29

De 13 H à 2 H du matin du Lundi au Samedi

**LE MUST
DU MATERIEL....**



**PENTIUM 133
MULTIMEDIA**

**POUR DES SENSATIONS
INOUBLIABLES.**



**CASQUE VIRTUEL
VFXY**



**PALONIER POUR
F-16**



**JOYSTICKS
DERNIER CRIE**



**VOLANT CON-
QUITE T 2**



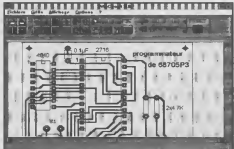
**LECTEUR CD ROM
X6**



New Soft wares Français

Logiciels Windows 3.x & 95

- E006 MATHS PUSSANT logiciel de mathématiques, fonctions : statistiques, analyse, algèbre, séries, courbes 3D.
- E004 SUPER prof d'Anglais v5.0 le retour du farnes prof d'Anglais en images de synthèse, avec animations et voix digitalisées sur 5 Elaster Gémeaux.
- E003 ACADEMIC compréhension de l'espagnol.
- E024 SIMULAT Creadat et simulateur de circuit électronique logiciel. Interface superbe. Un must français.
- B085. TRADIFINO Traducteur bilingue de la terminologie informatique dico 12000 termes évolutif.
- E083. NOTES EXPERT Gestion simple des classes, notes, devoirs, destinée aux enseignants. Très bon.
- E025 WWCIRCUIT logiciel de tracé de circuit imprimé double face. Excellent pratique et plus en français.



- E071 WIN SCHEMA Réalisation et impression de schémas, bibliothèque de symboles, zoom, couper/coller, etc.
- E023 SATELLITES Permet tout savoir sur les satellites, plus de 1100 ref., schémas des cartes, dates lancement, etc.
- E014 WIN KED Outil de gestion d'adresses réduites.
- E055 SOFTOPTIQUE Permet la simulation interactive de systèmes optiques (lentilles, miroirs, diaphragmes...)
- E039 SCOPE Simulation d'un oscilloscope à mémoire sur PC, schémas et documentation de la carte avec le soft.
- E015 WIN KED Outil de gestion d'adresses de mails destinés aux élèves de CM1 jusqu'à la 6ème.
- E034 WIN EDU Deuxième volume qui traite la géométrie, un logiciel agréable et performant.
- E035 WIN KED Outil de gestion des opérations, idéal pour les personnes nées 5 ans ou préparant un CAP
- E013 MINIMATH Logiciel de tracé de courbes mathématiques (cartesiennes, paramétrées, polaires, calculs...)
- E058 POATRES Calcul de sections et surfaces sur différents profils
- E064 RESI Calculs sur les résistances horn normales
- U046 TAXOXYRE Permet une désinstallation automatique & complète des applications WINDOWS.
- E059 EURO-OR Logiciel de numérisation des photos couleur avec votre scanner ! ou de Blanc et d'aide de fibres (rouge, vert, bleu, vert...)
- U055 VIRUS-HELP Pour tout savoir sur les virus.
- E059 CVPREFEST Edition facile de votre CV
- E020 REPOND Permet la gestion de la correspondance
- B062 TELEARTISTES Gestion de vos télécartes.
- B063 PHILATEL Gestion des timbres postaux.
- E069 EURO-VIDEO Gestion de videocassettes
- E068 EURO-OR Logiciel de numérisation des photos couleur avec votre scanner ! ou de Blanc et d'aide de fibres (rouge, vert, bleu, vert...)

- D043 ADMART Calcul de données astronomiques.
- D081 CUSTUMIL Recherche des villes et codes postaux, aussi, suppression, info, carte de france, etc.
- D082 LIN2 SYSTEME pour le LOTO SPORT, permet des multiples tirages, imprime le programme complet
- D045 WBOURE Pour suivre l'évolution des courbes de capture au large 4 serveurs, très complet.
- D083 KENOSIM Simulation des tirages du KENO, un logiciel personnel et simple d'utilisation.
- D034 SHOOT 2 Gestion complète de championnats de football, hyper complet, recherche, graphique, etc.
- D084 BOUTEILLE Gestion des championnats de billard, hyper complet, recherche, graphique, etc.
- B057 WORKSHEET Gestion d'un parc informatique
- D067 WINDUS Superbe logiciel d'apprentissage du dessin technique. Cours et exercices, supporte la sound card.
- J105 BRIDGE Version DOS & WINDOWS. (2 jeux)
- J1187 BRIDGE TRAINING Jeu de Bridge, donne des conseils de jeu, réglage de la vitesse, etc.
- D086 TELECOM Gestion des appels et des vos communications téléphoniques et en garde une trace dans un fichier.
- C016 PHONE EXPERT Gestion de communications. Innéris, coût, détails, etc. Très bien pour les économistes
- D087 TELECOM Gestion des appels et des vos communications téléphoniques et en garde une trace dans les DLL, modules de WIN, et gageur de l'espace disque
- D006 GRAPHOLOE Etude de l'écriture d'une personne l'aide d'un scanner et de votre PC.
- D088 EDITOR Gestion de texte complet.
- B083 CSESAN Gestion rigoureuse de votre budget perso.
- U095 CATDISK Utile pour explorer et classer les CDROM, garde l'arborescence dans un catalogue.
- D089 ALPHABET Gestion des données des annuaires et adresses

Logiciels D09

- D024 TURF SOFT Gestion des courses de chevaux PMU.
- E010 FILTRES Calcul de filtres électronique, donne le schéma, la courbe de gain, etc. Très belle interface en VGA.
- E007 HYPASCAL Cours pour le Turbo Pascal
- E008 COPIES Copie et collage, la méthode astronomique pour le copier-coller, schémas et docs de la carte avec le soft.
- E016 EDUC-BURO Pour apprendre à taper des 10 doigts
- E014 RADIO-FM Retrouver facilement votre station FM préférée, - un prg de gestion de composants électroniques.
- E005 ASSISTANT Physique 2ème Supérieure pour les classes de seconde (électrique & physique). Très bien.
- U003 WINLOG Contrôle les modifications des répertoires Windows et System, après chaque session WINDOWS.
- E015 LOGIQUE Enseignement de la géométrie pour niveau 6ème et 3ème.
- E015 LOGIQUE Puissant éditeur et simulateur de calculs boolean. Interface texte & VGA 256c.
- U005 TEST IT 5.0 Logiciel qui fournit des informations complètes sur un PC, personnel ou serveur.
- U006 TEMPOSCOP Visualisation des données, CDROM, D Durs.
- U006 TEMPOSCOP Contrôle les activités de votre micro.
- U011 TRADUIT Permet de traduire les logiciels de l'anglais vers le français, comprend un dico enrichissable.
- U015 PSFORMATEUR Formateur en VGA et souris, permet d'acquiescer les notions de base de l'usage de la souris.
- U002 SYMPADOS Super menu log WIN mais pour DOS, très rapide, aide en ligne, gestion de la souris, etc.
- U005 PCTEXT Création facile de livres électronique, notices, manuels, catalogues.
- E019 GTEX Gestion de logiciel idéal pour enseignants, gestion de notes élèves, bilans.
- B019 ASSOCIATIONS Spécial gestion d'associations.
- M029 RUFUS Éditeur de musique FM 9 voies, 256c, 20736 notes, 100 instruments, B à y réharmon, très bien.
- M029 RUFUS Éditeur de musique FM 9 voies, 256c, 20736 notes, 100 instruments, B à y réharmon, très bien.
- M029 RUFUS Éditeur de musique FM 9 voies, 256c, 20736 notes, 100 instruments, B à y réharmon, très bien.

- J028 MOTO permet de résoudre des grilles de mots flechés ou croisés, base de données de 900 mots
- J111 INCognito A la fois un jeu d'aventure et d'action, un jeu ben de chez nous, à ne pas manquer. Super!!!
- J081 MONOPOLY Le fameux jeu de société sur micro.
- P030 ULTIMAN'S GUI Lameux jeu de programmation pour Borland C++. Possède de nombreuses fonctions graphiques.
- P023 EVENTS + de 47 fonctions sources en T Pascal
- P016 WBLIB 120 fonctions et routines pour Qbasic 4 à 5.
- P031 KIT L'idéal pour vos débuts en C/C++
- P036 CAPSULE Prise de mesures par le port jeu du PC.
- P006 PEXCAN Un jeu de cartes très intéressant pour T Basic & T Pascal, gagner du temps dans vos créations
- P025 GEIASM Pour vos débuts en assemblage avec le 80386
- P038 ICON SPIRITES éditeur de sprites 256c pour le 386
- P005 PEXCAN Un jeu de cartes très intéressant pour la configuration de votre PC (CPU, C Vidéo, etc).
- J090 RAD Jeu d'action et réflexion, votre mission est de détruire des containers robot-actifs à l'aide d'un robot.
- P004 ANIMAGE routines en T Pascal pour l'animation.
- M030 GUITAR STUDIO Pour visualiser / imprimer sur le manche d'une guitare + de 300 accords / 100 gammes, permet également d'accorder votre guitare.
- P003 PC-PAX Récupération de données d'un récepteur BLU les cartes faxsimile radio (météo, photos de presse, etc.)
- U018 CODEBAR Impression facile de Code-Bar.
- E040 VECTOR 3 programmes de dessin pour enfants.
- J035 CROSS CROSS Jeu de cartes très intéressant.
- J086 SOS-MC aide pour résoudre vos mots croisés.
- E009 MATHS Logiciel éducatif de niveau 3ème, comprend des cours et exercices
- J035 DUCKY DUCKY Jeu d'action style Duck Hunt, mais en beaucoup mieux, à essayer absolument.

CARTES MERES & MEMOIRES

Mémoire SIMM 4Mo 32 Bits	490 F
Mémoire SIMM 8Mo 32 Bits	950 F
Mémoire SIMM 16Mo 32 Bits	1845 F
PENTIUM Triton 256 Ko + CPU 75	1650 F
PENTIUM Triton 256 Ko + CPU 100	2390 F
PENTIUM Triton 256 Ko + CPU 120	2790 F
PENTIUM Triton 256 Ko + CPU 133	3210 F
PENTIUM Triton 256 Ko + CPU 150	3950 F
PENTIUM Triton 256 Ko + CPU 166	5090 F

DIVERS

Clavier 105 Touches Mitsumi	129 F
Câble // Centronic	29 F
10 Disquettes HD formatées	25 F
HP 2 X 100W	290 F

CD-ADULTES *Pc/Mac Interactifs*

Fantasmies à la carte avec Olivia PC	219 F
Fantasmies à la carte avec Andschanna PC	219 F
Fantasmies à la carte avec Elodie PC	219 F
Fantasmies à la carte avec Olivia & Elodie PC219 F	
Pulsions Interactives avec Olivia PC	179 F
Pulsions Interactive avec Andschanna PC	179 F
Pulsions Interactive avec Elodie PC	179 F
Pulsions Interactive Lesbiennes PC	179 F
Cumshot Spectacular (éjaculations) P/M	179 F
Girls Who Suck Cock (anal) P/M	179 F
Butt Hunt Spécial Amateurs anal P/M	179 F
Pussy Hunt Pénétrations éjaculations P/M	179 F
Faisais Solitaires Grosses Poitrines PC	179 F
Amazing Penetration P/M	179 F
Amazing Penetration P/M	179 F
Désirs & Perversions Spécial Interdit PC	179 F
Voeux 4500 images JPEG	189 F

Catalogue GRATUIT

BON DE COMMANDE		GENE/D/OS	EXPEDITION SOUS 24H	
<p>A expédier à New Soft B.P. 23 02430 GAUCHY Tel / Fax : 23.68.51.68</p>				
Nom.....	Prénom.....			
Adresse.....				
Code Postal.....	Ville.....			
<p>Je règle ma commande par : <input type="checkbox"/> chèque <input type="checkbox"/> Mandat <input type="checkbox"/> Contre remboursement : Port + 40,00 Fr.</p>				
GENE D5 06				
Désignation	Je désire voir catalogue sur <input type="checkbox"/> Disquette <input type="checkbox"/> Papier			TOTAL
PORT Disquettes & CD : 30 Fr. (ETRANGER & DOM TOM. + 25 Fr.) PORT TOTAL				PORT MATERIEL : 55 Fr. (Envoi en Colissimo)

NOUVEAU : Les reliures Génération 4 sont arrivées !



Indispensables pour
conserver vos revues
**Existent en
3 couleurs**

49 F seulement la
reliure prévue pour 11 n°

Complétez votre collection, commandez les anciens numéros



Un CD-Rom
avec chaque
numéro !



SOMMAIRES
COMPLETS ?
3615
GEN4*

Bon de commande à retourner, accompagné de votre règlement à :
Génération 4 - anciens numéros - 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

Bon de commande

Reliure rouge (49F + 21F de frais de port)		
Reliure bleue (49F + 21F de frais de port)		
Reliure grise (49F + 21F de frais de port)		
TOTAL RELIURES TTC		
Anciens numéros (35F) N°	Qté	Prix total
N°-		
N°-		
N°-		
Frais de port : 10F par lot de 3 revues		
TOTAL ANCIENS NUMÉROS TTC		

Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :

☐ M. ☐ Mme

Nom :

Prénom :

Fonction :

Société :

Adresse :

Tél :

Code Postal : Ville :

Pays :

VENTE EN BOUTIQUE

BOUTIQUE

Horaires d'Ouverture:

Lundi au Samedi : 10^h - 19^h

V
P
C

42.93.20.03

FAX 42.93.02.56

3615 MELO MATARA

MATARA
L'INFORMATIQUE CIBLEE

78, Avenue de Clichy

75017 PARIS

La Qualité du Matériel, du Service et des Prix Micro !

PENTIUM 100 Multimédia

Processeur Intel Pentium à 100MHz - Carte graphique sur bus PCI avec 1Mo DRAM ext. à 2 Mo S3 Trio - Carte contrôleur E-IDE intégrée à 100 - 8Mo de mémoire vive 32 bits extensible à 64 Mo - 256Ko de cache - un disque dur E-IDE de 850Mo - Boîtier Mini Tower 230 Watts - Un moniteur 14" 1024x768, pitch de 0,28, MPR2 (garanti sur éte) - un clavier 105 touches (compatible Windows 95) - une souris CD Rom Quadruple vitesse - Carte son 16 bits - HP Multimédia



100 MHz
1390^{Fr}

MEMOIRES SIMM 32 BITS - 4Mo

390^{Fr}
190^{Fr}

MEMOIRES SIMM 32 BITS - 8Mo

ATTENTION: En raison des fluctuations quasi journalières du prix de la RAM nous vous conseillons de téléphoner pour avoir le cours exact en vigueur.

PACK MULTIMEDIA CREATIVE DISCOVERY

LA PROMO DU MOIS ! Un pack multimédia extraordinaire ! Il inclut:
1 Sound Blaster 16 + 1 Lecteur CD Rom 4X + 1 Paire de HP + 3 Jeux CD (Alone In The Dark 1 & 2; Theme Park) + 1 traitement de texte (Claris Works) + 1 Encyclopédie (Les Coups de Monde de Foot).

Quantité Limitée
1390^{Fr}

CREATIVE S.BLAZER AWE 32

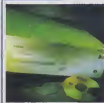
OFFREZ VOUS LE MEILLEUR DU SON PC: L'AVE 32 de Creative
LE standard des cartes sons: Carte son 16 Bit 44kHz - Chip E-MU 8000 - WaveTable - Interface CD Rom E-IDE - 512 Ko de RAM extensible par barrettes SIMM 8bits à 24 Mo - Interface Joystick - Connecteur Wave Blaster - Compatible General MIDI, MT32 et Sound Blaster 16 Micro - Nombreux logiciels et utilitaires. Compatible Windows 95.



1190^{Fr}

LOCATION DE GRAVEUR CD

Graveur CD ROM double vitesse (lecture 4x) + Logiciel de gravure + Carte SCSI Adaptec + doc et cables



Location 2 Jours 500^{Fr}
Location 5 Jours 1000^{Fr}

LOCATION DE PC MULTIMEDIA

Pentium 133 - 16Mo RAM - HDD 1,7Go
Carte son SB16 - CD Rom 6x - Ecran 14" Windows 95

Location 2 Jours 500^{Fr}
Location 5 Jours 1000^{Fr}



CARTE VIDEO MATRIX

Le Nec plus Ultra des cartes graphiques:

Processeur 64 bits, Ramdac 250MHz, 2Mo VRAM extensible à 8Mo, Accélérateur 3D temps réel et décompression MPEG logicielle (hardware par carte file en option), logiciels 3D et jeux livrés sur CD ROM



2490^{Fr}

LECTEUR CD ROM E-IDE

Quadruple vitesse MITSUMI (4X) 390^{Fr}
Sextuple vitesse (6X) 690^{Fr}
Octuple vitesse OKTEK (8X) 1190^{Fr}



KIT PENTIUM 100

UPGRADEZ VOTRE 486 EN PENTIUM 100 (ou plus) !

Nous avons mis au point ce Kit d'extension pour que chacun puisse profiter de la puissance PENTIUM à un prix défiant toute concurrence. Il inclut:

- Un Processeur Intel Pentium 100 MHz avec son ventilateur
- Le montage dans votre machine et une garantie d'un an.
- Une carte mère Pentium GigaMegaByte (l'une des meilleures du marché) avec un chipset Intel TRITON dernière génération et 256 Ko de mémoire cache synchrone (Pipeline Purist) à 8ns. Ext. au P166.

* Pour tous 486 PCI. Nous consulter pour les 486 VLX ou pour des processeurs plus puissants.

Carte mère Pentium GigaMegaByte seule : 1090^{Fr}



DISQUES DURS E-IDE

Disque 850 Mo E-IDE 1090^{Fr}
Disque 1,2 Go E-IDE 1390^{Fr}
Disque 1,7 Go E-IDE 1550^{Fr}
Rack Amovible IDE 160^{Fr}

MICROSOFT OFFICE PRO 4.3

La référence des suites bureautiques sur PC
... WORD 6, EXCEL 5, POWER POINT 4, ACCES, etc...



2890^{Fr}

JEUX CD ROM PC ...

Wing Commander IV - VF 399^{Fr}
Duke Nukem 3D - VF N.C.
Warcraft II - NF 379^{Fr}
Rebel Assault II - VF 379^{Fr}
FIFA 96 - VF 369^{Fr}



Autres Jeux et CD nous consulter ...
Jeux et consoles SONY / SATURN dispo

CD-ROMS X -- CD-ROMS X -- CD-ROMS X



Dans le cadre "Esco High Quality", des vedettes américaines font preuve d'une remarquable activité sur les disques ... 8 titres disponibles.

Prix unique 59^{Fr}
Pour 2 titres achetés
LE TROISIEME EST OFFERT !!!

BON DE COMMANDE sur papier libre

Bon de commande à retourner à: GEP-ZN 78, Av de Clichy 75017 PARIS
Tel: 42.93.20.03 - Fax: 42.93.02.56 - Frais de port: 11 CD = 30 F, 3 CD = 40 F et plus 10 F par CD
Nom: _____ Prénom: _____ N°: _____ Rue: _____
Code Postal: _____ Ville: _____
☐ Chèque ☐ Contre Remboursement (450 F)
Carte Meus: N°: _____ Expire le: _____
(Envoyez les titres désirés)

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 - Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

NOUVELLE ADRESSE

PARIS

36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

CD-ROM PC

PROMO

ABUSE	299 F
ACROSS THE RHINE	349 F
ACTUA SOCCER	299 F
AH 64 D LONGBOW	369 F
ALIEN ODYSSEY	299 F
ALIEN VIRUS	299 F
ALONE 1 + 2 + 3	329 F
ASCENDANCY	349 F
ATF	349 F
BAD MOJO	329 F
BATTLE ISLE 3	349 F
BATMAN FOR EVER	299 F
CAESAR 2	329 F
CHRONICLES OF THE SWORD	349 F
CHRONOMASTER	249 F
CIVILISATION 2	349 F
COMMAND AND CONQUER OPERATION SURVIV	349 F
COMMAND AND CONQUER	349 F
COMPILATION :	
- FIFA - GRAND PRIX + PGA 486	269 F
- LE MONDE DES AFFAIRES + THEME PARK	
+ TRANSPORT TYCOON	299 F
- WING OF GLORY - 1942 - FLEET DEFENDER	269 F
CONQUEST OF THE NEW WORLD	349 F
CRUSADE	329 F
CRUSADER NO REMORSE	249 F
CYBERNAGE	349 F
CYBERRA 2	349 F
D	349 F
DARK EYE	369 F
DESTRUCTION DERBY	299 F
DEADELUS ENCOUNTER	329 F
DEADLY SKY	289 F
DESCENT 2	349 F
DONGEON KEEPER	349 F
DONGEON MASTER 2	249 F
DUCK NUKEM 3D	299 F
EARTH SIEGE	299 F
EARTHWORK JIM 1&2	299 F
EXTREME PINBALL	299 F
FADE TO BLACK	249 F
FATAL RACING	329 F
FIFA SOCCER 96	369 F
FIGHTER DUEL	269 F
FORT BOYARD	269 F
FULL THROTTLE (VF)	369 F
GABRIEL NIGHT 2	399 F
GRAND PRIX 2	329 F
HEROES OF MIGHTLAND MAGIC	349 F
HEXENFRETIC 2)	329 F
ICE AND FIRE	289 F
INDY CAR 2	249 F
KINGDOM 0 MAGIC	299 F
L'ENIGME DE MAITRE LU	269 F
L'ENTRAINEUR	249 F

LE LOUVRE	299 F
LES GUIGNONS DE L'INFO	349 F
LORD OF MIDNIGHT 3	349 F
LOST EDEN	239 F
MAGIC CARPET 2	249 F
MECHWARRIOR 2	369 F
MEGAMAN X	249 F
MORTAL KOMBAT 3	329 F
NBA JAM2	349 F
NBA LIVE 96	349 F
NEED FOR SPEED	349 F
NHL 96	349 F
PGA TOUR GOLF 96	349 F
PHANTASMAGORIA	429 F
RAYMAN	329 F
REBEL ASSAULT 2	349 F
REVOLUTION X	199 F
RISE OF THE ROBOT 2	179 F
ROAD WARRIOR	299 F
SCREAMER	249 F
SHANNARA	349 F
SHELL SHOCK	369 F
SHOCK WAVE ASSAULT	369 F
SILENT HUNGER	349 F
SIMON 2 LE SORCIER	249 F
SIM TOWER	269 F
SIM TOWN	269 F
SPEED HASTE	229 F
STAR TREK	349 F
STEEL PANTHER	299 F
STONEKEEP	349 F
STORM	349 F
TEAM FIGHTER COLLECTOR	369 F
TERRANOVA	349 F
TERMINATOR : THE FUTUR SHOCK	349 F
TFX EF 2000	329 F
THE 11TH HOUR	329 F
THE DIG	339 F
THE TIE FIGHTER	299 F
THUNDER HAWK 2	299 F
TILT	249 F
TIME GATE LE SECRET DES TEMPLIERS	329 F
TOP GUN	349 F
TRACK ATTACK	299 F
URBAN RUNNER	399 F
VIRTUA KART	289 F
VIRTUAL POOL	299 F
VODDOLOUNGE	249 F
WARECRAFT 2	349 F
WEREWOLF VS COMMANCHE	369 F
WING COMMANDER 4	399 F
WING KUTS	249 F
WIPE OUT	269 F
WORMS	269 F
WRESTLEMANIA	349 F

7 TH GUEST	99 F
ALIEN CARNAGE	99 F
BIO FORGE	99 F
BLACK NIGHT F18	99 F
BUREAU 13	99 F
CANNON FODDER 2	99 F
COMPLETE ULTIMA 7	99 F
CONSPIRACY	99 F
CREATURE SHOCK	99 F
CYBER WAR	99 F
DESERT STRIKE + JUNGLE STRIKE	99 F
DUKE NUKEM 2	99 F
IT'S STRIKE EAGLE 2	99 F
FIFA SOCCER	99 F
FIRST ENCOUNTER	99 F
GRAND PRIX	149 F
HELL	99 F
HI OCTANE	99 F
HOCUS POCUS	99 F
INCE 2	99 F
INDIANA JONES	99 F
INDY CAR RACING	99 F
IRON ASSAULT	99 F
KIDS ON SITE	79 F
KING QUEST 5	99 F
KIRANDIA 3	99 F
LABYRINTH	99 F
LANDS OF LORE	99 F
LITTLE BIG ADVENTURE	99 F
LOOM	99 F
LOST IN TIME	99 F
MAGIC CARPET +	99 F
MANCHESTER UNITED	99 F
NHL HOCKEY	99 F
NOCROPODIS	99 F
PGA TOUR WINDOW	99 F
PRIVATEER	99 F
QUARANTINE	99 F
RAPTOR	149 F
REBEL ASSAULT	99 F
RISE OF THE TRIAD	99 F
SIM CITY	99 F
SLAM CITY	79 F
SPACE HULK	99 F
SPACE QUEST4	99 F
STAR CRUSADER	99 F
STAR TREK 25TH	99 F
STRONG COMMANDER	99 F
SUPER KART	99 F
SUPER STREET FIGHTER 2	99 F
SYNDICATE PLUS	99 F
SYSTEME SHOCK	99 F
THEME PARK	99 F
TRANSPORT TYCOON	99 F
TURKISH 7	99 F
UNDER A KILLING MOON	199 F
UNDER WOOD 1 & 2	99 F
WING ARMADA	99 F
WING COMMANDER II	99 F



VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22 Fax : 20 90 72 23

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port* (jeux : 25F - consoles et accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Age : Téléphone : Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire ☐ Contre remboursement + 35 Frs ☐ Carte bleue N°
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC
Toutes les commandes sont livrées par Colissimo.
Date de validité : / /

Pris valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

LE SERVEUR N°1 DU CD-ROM D'OCCASION ENTRE PARTICULIERS

3615

CD DEAL

2,23 F./min

L'UNIVERS DU CD-ROM D'OCCASION

UNIQUEMENT
ENTRE
PARTICULIERS



REVENDEZ

Rien de plus facile ! Passez votre annonce

ACHETEZ

Le choix parmi des centaines de CD-ROM d'occasion

ECHANGEZ

C'est la possibilité de troquer vos CD-ROM

C'est aussi d'autres rubriques à découvrir (Soluces, News,...) et des CD-ROM à gagner

LE SPECIALISTE DE LA VPC DISCOUT

ARCANE *informatique*

VENTE UNIQUEMENT PAR CORRESPONDANCE

118/130 avenue Jean Jaures
75169 Paris Cedex 19
Tél : 42 00 64 79 - Fax 40 40 93 38

CDROM CULTUREL EDUCATIF

PROMOS DU MOIS

ADIBOU 4/5 ANS PC	359,00
ADIBOU 6/7 ANS PC	359,00
PAUL CEZANNE PC	165,00
DICTIONNAIRE HACHETTE ML/CM	649,00
FRANÇOIS MITTELAND 1918-1946 PC	199,00
VAN GOGH (EMME) PC	169,00

3D ATLAS PC	399,00
ADJ. François Mitterland du CEI à la Seine	360,00
Atlas de l'Europe PC	320,00
EN COMPAGNIE DE S. BAILEINES PC	275,00
ENCYCLOPÉDIE DE LA MUSIQUE PC	499,00
FACHES HACHETTE ELLE PC	295,00
GAULILLE PC	225,00
LE LOUVRE PC/M	359,00

LEONARD L'INVENTEUR PC	369,00
LES FABLES DE LA FONTAINE PC/M	265,00
LES REUNIONS PC	245,00
MICHEL ANGE VF PC	299,00
MON PREMIER DICTIONNAIRE PC	399,00
NAPOLEON PC	379,00
SAFARI PC	299,00
VINS ET GASTRONOMIE PC	319,00

MUSIQUE PROMOS

THE SOULING STONES WOODOO LOUNGE	215,00
CRANBERRIES RAINBOW	159,00
BOB DYLAN HIGHWAY 61	169,00
STING ALL THIS TIME	259,00

4 FAÇONS DE PASSER COMMANDE

Par téléphone
42 00 64 79

Par courrier
**118/130
avenue Jean-Jaures
75169 Paris
cedex 19**

Par fax
40 40 93 38

Par Minitel
3615 PLS*ARCANE
2,22 F TTC/m

JEUX PC CD ROM

PROMOS DU MOIS

ADAMANT TACTIQUE FIGHTER VF PC	365,00
ADAM ADAM	359,00
BARBARA SYNDROME	379,00
CHAMPION'S CHAMPION (FIGHTER)	135,00
COMING	329,00
CRUISE HIDEOUT 3D VF PC	265,00
F.I. GRAND PRIX 2 PC	135,00
FAST ATTACK PC	275,00
L'ENTRAÎNEMENT	299,00
PLAYER MANAGER 2 PC	275,00
WAY MAN PC	265,00
SCHRAMMER VF PC	235,00
SILENT THUNDER PC	315,00
SPACE BUCKS PC	279,00
STEVEN	399,00
TEK WAR VF PC	269,00

CIVILIZATION 2	345,00
COMMAND AND CONQUER VF PC	329,00
CONQUEROR AD 1086 VF PC	295,00
CONQUEST OF THE NEW WORLD VF PC	329,00
COUPE DU MONDE CARTON KODGE	369,00
CRUSADE PC	329,00
CYBER BIKES NF PC	239,00
CYBERMAGE NF PC	335,00
D.D. VF PC	299,00
DUS EX MACHINA	325,00
DARK FORCES PC	239,00
DEALUS ENCOUNTER NF PC	325,00
DESTRUCTION DERBY NF PC	295,00
DUS EX MACHINA	325,00
EARTH WORM JUM 1-2 PC	319,00
EXTREME PINKIE VF PC	275,00
FADE TO BLACK VF PC	245,00
FALL RACING VF PC	295,00
FEAR 96 VF PC	329,00
FULL THROTTLE NF PC	269,00
FX FIGHTER NF PC	285,00
GABRIEL KNIGHT II VF PC	259,00
HEXEN 2 DEATH KING PC	245,00
ICES COLLECTION VF PC	195,00
INDY CAR 2 PC/M	245,00
ISARH TRILITE	275,00
KING QUEST 7 PC	275,00
L'ENIGME DE MAITRE LU VF PC	295,00
LE ROI LOU PC	245,00
LES GUIGNOLS DE L'UNITE VF	349,00
LOD EDEH VF PC	449,00
MAGIC CARPET 2 VF PC	259,00
MANIC KART PC	165,00

MILLENIA PC	315,00
MIRAGE PC	349,00
MYST VF PC	329,00
NBA JAM TE VF PC	299,00
NON SPEED PC	335,00
NON PREMIER DICTIONNAIRE PC	129,00
PAK IN THE PARK PC	279,00
PGA GOLF 96 PC	349,00
P. VF PC	349,00
PHANTASMOGORIA VF PC	329,00
PINKIE MANIA NF PC	289,00
PINKIE WORLD PC	349,00
POLICE QUEST SWAT VF PC	349,00
RATON PROJET PC	329,00
REBEL ASSAULT 2 PC	369,00
REVER L'INVENTEUR	319,00
RISE OF THE ROBOTS 2 PC	215,00
SEA LEGEND NF PC	279,00
SENSEI WORLD SOCCER PC	329,00
SHAMARA	299,00
SHIVERS VF PC	299,00
SILENT STEEL	309,00
SIM SILE PC	329,00
SPACE QUEST 6 VF PC	359,00
STAR STRIKE THE NEXT GENERATION VF PC	319,00
STEEL PANTHER PC	339,00
STONE KEEP VF PC	295,00
STORM POKER PRO	245,00
SPACE SHREDS 2 VF PC	275,00
UP & DOWN LOVE	239,00
VAMPIRE KISS	239,00
VIDEOPHONE	385,00
VIRGIN 3	275,00
VIRTUAL ESCORT	359,00
VIRTUAL VILLAGES 2	245,00
VIRTUAL SEX SHOOT	229,00
VIRTUAL VIEWS 2.0	225,00
VIRTUALLY YOURS 2	245,00
YOU ARE THE DIRECTOR	265,00
ZNA WHITES Double Experience	285,00
ZARA WHITES LE TEMPLE DE L'AMOUR	259,00

URBAN RUNNER	395,00
US NAVY FIGHTER GOLD VF PC	349,00
VIRTUAL KARTS PC	275,00
VIRTUAL SWOOPER PC	389,00
WAKAZUT 2 PC	349,00
WING COMMANDER 4 PC	379,00
WING RUTS PC	275,00
WITCHAMER	275,00
WORLD RALLY FEVER	229,00
WORM REINFORCEMENTS DATA DISK	139,00
WORMS PC	259,00
WRESTLEMANIA PC	319,00

ARCADE PRIZES PC/F

CDROM PC CHARMÉ réservé aux adultes

MEGA PROMOS

HP & DOWN LOVE	2 Titres au choix
SEX CASTEL	450 F
LONG PENTAMIDE	299 F
SEXY ZAPPING	
STARANGERS 1	
STARANGERS 2	

MANGA PROMOS

PULSION MANGA 1 (photos)	2 Titres au choix
NUOVO OSSSESSION 1 (animations)	450 F
INAD PARADOX (Jeu de rôle erotiques)	299 F
LA BLUE GIRL 1 (animations)	
LA BLUE GIRL 2 (animations)	
OGENIUM CLINIC 1 (animations)	
OGENIUM CLINIC 2 (animations)	

PHOTO

A TASTE OF EROTICA	PC/M 65,00
BLONDE BONNESHILLS	PC/M 179,00
BRABUSTERS	PC/M 165,00
GIRLS ON GIRLS	PC/M 219,00
GIRLS OF SPICE	PC/M 169,00
GIRLS OF PASSION	PC/M 159,00
LES FILLES D'AND BERNARD	PC/M 190,00
LES FILLES DE M. ANCHER	PC/M 190,00
MEMORY STRIPE 1	PC/M 145,00
MEMORY STRIPE 2	PC/M 145,00
SECRETS	PC/M 169,00

MANGA ANIMATION

LA BLUE GIRL 1	PC 199,00
LA BLUE GIRL 2	PC 199,00
ADAD PARADOX	PC 229,00
OGENIUM CLINIC 1	PC 199,00
OGENIUM CLINIC 2	PC 199,00
NUOVO OSSSESSION 2	PC 279,00

MANGA PHOTO

PULSION MANGA 1	PC 175,00
NUOVO OSSSESSION 1	PC 189,00
MANGAS TITLES 1 (Joue)	PC TEL

INTERACTIFS

ASIE INTERDITE	PC/M 329,00
BETTY PAGE BD VF	PC/M 295,00
BIKES & BARRIS	PC/M 269,00
CYBERPUNKER 4 CD	PC/M 379,00
CYBERX (3 & 4001)	PC/M 329,00
DEEP THROAT GIRL	PC/M 219,00
DIVA & ARIANA	PC/M 275,00
FANTASME LA CARTE 1	PC/M 179,00
FANTASME LA CARTE 2	PC/M 179,00
HARD SHOW GIRL	PC/M 219,00
HOT LEATHER	PC/M 245,00
INFERNAL COMBAT	PC/M 199,00
INTERACTIVE PARAGLITA	PC/M 285,00
INTERACTIVE TABARNA	PC/M 319,00
LATSEX	PC/M 329,00
LA VILLA	PC/M 275,00
L'INTERVIEW DE PAULINE	PC/M 215,00
LE JEU DE L'OEUF	PC/M 225,00
LESLIAN LUSTICK	PC/M 169,00
LOVE PYRAMID	PC/M 235,00
MADAGASCAR FAMILY	PC/M 249,00
MUM TEAZER	PC/M 239,00
PING	PC/M 165,00

POKERO POKER PRO	PC/M 245,00
SPACE SHREDS 2 VF	PC/M 275,00
UP & DOWN LOVE	PC/M 239,00
VAMPIRE KISS	PC/M 239,00
VIDEOPHONE	PC/M 385,00
VIRGIN 3	PC/M 275,00
VIRTUAL ESCORT	PC/M 359,00
VIRTUAL VILLAGES 2	PC 245,00
VIRTUAL SEX SHOOT	PC 229,00
VIRTUAL VIEWS 2.0	PC/M 225,00
VIRTUALLY YOURS 2	PC/M 245,00
YOU ARE THE DIRECTOR	PC 265,00
ZNA WHITES Double Experience	PC/M 285,00
ZARA WHITES LE TEMPLE DE L'AMOUR	PC/M 259,00

VIDEO ET INTERACTIFS

101 SEX POSITION 1	PC/M 190,00
A WOMAN TOUCH	PC/M 159,00
AMERICAN BLONDIES	PC/M 189,00
ANGELIC CHOC	PC/M 149,00
CHERRY POPPERS 1	PC 139,00
CHERRY POPPERS 2	PC 139,00
DEPRIVED FANTASIES	PC 169,00

Bon de commande à expédier ou à faxer avec le règlement à :
ARCANE INFORMATIQUE 118/130 avenue Jean-Jaures - 75169 Paris Cedex 19

Nom : _____ Prénom : _____
Code Postal : _____ Ville : _____
Tél : _____ Pays : _____
☐ Je règle comptant par ☐ chèque bancaire ☐ par mandat
☐ Carte bancaire n° _____
Date d'expiration : ____/____/____
Je certifie être majeur(e) _____ SIGNATURE _____

Références	Prix
Frans de port : 32 F* 1°DOM TOM, CEE : 55 F	PORT
Emballage : 80 F	
Emballage sous 48H	TOTAL

ou commander sur papier libre

CEA 4 00696

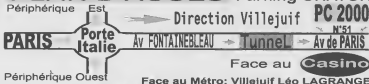
PC 2000★

51 Avenue de PARIS 94800 VILLEJUIF

Tél:46-78-58-58 Fax:49-58-87-88

Du Lundi au Samedi de 10h30 à 12h30 et 13h30 à 19h30

PLAN D'ACCES Parking GRATUIT



Face au Métro: Villejuif Léo LAGRANGE

Chrono
24h

VPC France entière

Garantie
5 ans

Configuration Multimédia

PROMO

Manette + 250 Mo de Jeux en Cadeau !!



Plus Works for Windows95
En CADEAU for 100 Premiers

Ecran SVGA 14 MPR II Max 1024*768 Plein Ecran NE

Carte mère Pentium chips INTEL TRITON Evolutive Pentium200 !!!

256 Ko cache WB & C-Ctrl Fast IDE intégré 4 HD & 2 Floppy & 3 PCI 4 ISA

4Mo pour Pentium 75

8 Mo RAM 32Bits ou EDO à 60 NS !!!

Disque Dur **1,3 Giga** Quantum FireBall PIO4 à 8 MS !!!

850Mo Quantum PIO4 pour Pentium 75

Carte SVGA 1 Mo Cirrus Logic (CD Film MPEG !!!)

Accélétratrice Dos & Windows 16,7 Millions couleurs

Lecteur 3" 1/2 Sony+Clavier Français 105 touches + Souris + Tapis souris

Moyen tour 230 Watts (3 x 5 1/4 et 2 x 3 1/2)

Votre PC COMPLET

Intel Pentium 75 Mhz 4 490 Fr

TTC

PRIX TTC	P75	P100	P120	P133	P150	P166
Non Multimédia	4 490 F	5 500 F	5 800 F	6 300 F	6 890 F	7 890 F

Kit Multimédia: + 700Fr = CD-Rom 4x + Carte Son + HP Stéréo+ Manette + 250 Mo de Jeux

En Options: Votre PC sans Ecran 14" -1000 Fr; Pour les débutants 1/2 heure de cours + 100 Fr

Optimisation & configuration Disquette Autoboot; Menu ; 250 Mo jeux (mémoires pour jouer, paramétrage carte son ect...) + 100 Fr

Vérification du chèque, en appelant votre Banque !!! Votre PC sous 2H + 200Fr

4 Mo en 8 Mo	500 Fr	Ecran 15" NE MPR II	850 Fr	Carte Mère ASUSTEK	800 Fr	P75 en 1,3 Giga	300 Fr
8Mo en 16 Mo	900 Fr	Ecran 15" SONY SF2	1850 Fr	Windows 95 CD Complet	650 Fr	256Ko cache à 7ns	290 Fr
8Mo en 16 Mo EDO	1200 Fr	Ecran 17" Multimédia	2500 Fr	Matrox 2Mo Millinium	1800 Fr	CD-ROM 4x en 6x	300 Fr
8 Mo en 8 Mo EDO +	200 Fr	Vidéo 1Mo en 2Mo	350 Fr	HP 100Watts Stéréo & 3D	200 Fr	CD-ROM 4x en 8x	800 Fr

KIT RESEAU 990Fr = 2 cartes réseaux + cable 20m + 2 bouchons

100 Mz CPU
990 Fr Intel Pentium

P120-P133-P150-P166-P200 NC

750 Fr C-M Pentium Evolu/P200
(256Ko cache+ C-CTRL E-IDE 4 HD/2DD)

YAMAHA CDR 100 (2x et 4x)=7800 Fr
Logiciel en Option = 1000Fr

Graveur CD-ROM
Sans C-Ctrl SCSI ni Logiciel

4999 Fr
C-Ctrl SCSI 2940 PCI + Logiciel
pour Graver = 1700 Fr

MÉMOIRE 4Mo 32bits
350 Fr



1,3 Giga
1300 Fr
Quantum FireBall PIO4 à 8 MS !!!



Kit Multimédia 600 Fr

Carte Son + CD-ROM 4x
+ HP STEREO

Modem US-Robotic
INTERNET Gratuit !!!

14 400 Bps Externe. = 850 Fr

'33 600 Bps Ext. = 1299 Fr

Fax+ Minitel +Répondeur Vocal+Micro

Carte Graphic PCI
Cirrus Logic 1Mo 450Fr

S3 Trio 64 V+ MPEG = 750 Fr

S3 968 2 Mo Ext 4 Mo = 1550 Fr

Matrox 2 Mo Millinium = 1999 Fr

Conditions de vente:
Votre PC disponible après vérification du chèque.
Possibilité d'enlèvement directement au magasin.

Livraison 24H Express + 350 Fr.

1 ventilateur doit être mis sur le CPU + 50 Fr.
Garantie 1 AN pour les pièces, et 5 ans pour M.O.
Dans la limite du stock disponible, prix révisibles sans préavis.

CHOC !

ESSAYER DE PAYER MOINS CHER VOS PRODUITS, QUE CHEZ EDEN INFORMATIQUE !

DISQUE DUR

QUANTUM, SEAGATE, MAXTOR,
CONNER, IBM, WESTERN DIGITAL

	INTERNE IDE	EXTERNE IDE
850 Mo	919 F TTC	NC
1 Go	1.017 F TTC	NC
1,2 Go	1.057 F TTC	1.357 F TTC
1,6 Go	1.247 F TTC	1.517 F TTC
2 Go	1.617 F TTC	NC

HP, FUJITSU SCSI

	INTERNE	EXTERNE
1 Go	1.177 F TTC	NC
1,2 Go	1.277 F TTC	NC
4 Go	5.597 F TTC	NC

LECTEUR AMOVIBLE

Lecteur interne Syquest 200 Mo	1.807 F TTC
Lecteur interne Syquest 270 Mo	1.777 F TTC
Lecteur externe Syquest 270 Mo	2.317 F TTC
Lecteur externe Syquest 135 Mo SCSI	1.277 F TTC
Lecteur Syquest EZ 135 Mo	1.227 F TTC
Lecteur Syquest EZ 135 Mo V parallèle Ext	1.057 F TTC
Lecteur Zip Iomega 100 Mo	A LA BAISSE !
Lecteur Zip Iomega 1 Go	A LA BAISSE !
Lecteur MCD 540 interne	2.697 F TTC
Lecteur MCD 540 externe	A LA BAISSE !
Lecteur DAT 2 Go	3.947 F TTC
Lecteur Magnéto-Optique Fujitsu 230 Mo ext.	2.567 F TTC
Lecteur Magnéto-Optique 1,3 Go ext. IBM	4.137 F TTC
Lecteur Magnéto-Optique 2,6 Go ext. HP	11.997 F TTC

CARTOUCHE

SYQUEST	44 Mo	88 Mo	200 Mo	105 Mo
171 F TTC	187 F TTC	307 F TTC	167 F TTC	167 F TTC
		135 Mo	270 Mo	
		107 F TTC	267 F TTC	

NOMAI	44 Mo	88 Mo	200 Mo	540 Mo
161 F TTC	173 F TTC	307 F TTC	315 F TTC	

OPTIQUE	128 Mo	230 Mo	600/650 Mo
61 F TTC	71 F TTC	219 F TTC	
650 PD	1,3 Go	2,6 Go	
316 F TTC	267 F TTC	567 F TTC	

Disquette 100 Mo Zip Drive	85 F TTC
Cartouche 1 Go Jaz Iomega	625 F TTC
PRIMO 1 CD REINSCRIPT 74 mn	39 F TTC
DAT 2 Go - 90 m	36 F TTC

TONER

EPE (HP: Laserjet 4, 4M, 4M+, 4M+V)	
Apple: Laserwriter Pro 630, 630, 16/600 PS	585 F TTC
EPS (HP: Laserjet et série 2, 2D, 3, 3D)	
Apple: Laserwriter II SC, II NT, II NTX, II G, II G+	445 F TTC
EPL (HP: Laserjet 2P, 2PC, 2PM, 2PA, 3P, 3PS)	
Apple: Laserwriter LS, NT, Personal Writer SC, NT, NTX	445 F TTC
EPP	445 F TTC
Cartouche OKI 400/800	LE MEILLEUR PRIX !
Tombacur OKI 400/800	LE MEILLEUR PRIX !
AUTRES...	LE MEILLEUR PRIX !

ONDULEUR

TRUST 400 VA	797 F TTC
APC 400 VA	767 F TTC
APC 600 VA	1.147 F TTC

TITRES CD ROM

+ DE 1000 TITRES
DISPONIBLES à
PRIX DISCOUNT !
NOUS APPELLEZ ! ☎

LECTEUR CD ROM

PROMO 1 CD REINSCRIPT 74 mn	39 F TTC
Lecteur CD ROM Creative 4x IDE interne	257 F TTC
Lecteur CD ROM Hitachi 4x IDE interne	307 F TTC
Lecteur CD ROM Mitsumi 4x IDE interne	257 F TTC
Lecteur CD ROM Sony 4x IDE interne	257 F TTC
Lecteur CD ROM Sony 4x SCSI interne	697 F TTC
Lecteur CD ROM Acer 4x IDE interne	397 F TTC
Lecteur CD ROM Mitsumi 6x IDE interne	587 F TTC
Lecteur CD ROM Hitachi 6x IDE interne	587 F TTC
Lecteur CD ROM Toshiba XMS450 18 SCSI int 4x	807 F TTC
Lecteur CD ROM Toshiba XMS450 15 SCSI ext 4x	1.227 F TTC
Lecteur CD ROM Toshiba XMS522 8 IDE int 6x	887 F TTC
Lecteur CD ROM Toshiba XM3701 B int 6,7x	1.217 F TTC
Lecteur CD ROM Toshiba XM3701 S ext 6,7x	2.017 F TTC
Lecteur CD ROM Samsung 8x IDE	867 F TTC
Lecteur CD ROM Goldstar 8x IDE	917 F TTC
Lecteur CD ROM Odek 8x	1.127 F TTC
Lecteur CD ROM Mitsumi 8x	1.117 F TTC

GRAVEUR CD ROM

PROMO 1 CD REINSCRIPT 74 mn	39 F TTC
SONY CD 920 S Interne	5.647 F TTC
SONY CD 920 S Externe	PRIX A LA BAISSE !
PLASMION 2x et 4x Externe	PRIX FOU !
PHILIPS CDD 2000 Interne	5.117 F TTC
YAMAHA Interne CDF 100	4.747 F TTC
YAMAHA Interne CDF 100	5.117 F TTC
YAMAHA Externe CDF 100	9.007 F TTC
RICOH 1060 - 4x	4.247 F TTC
JVC XRW 2010 - 2x et 4x Cache 1 Mo - tirage	4.867 F TTC

CARTE SCSI CONTROLEUR

Adaptec AHA 1505	277 F TTC
Adaptec AHA 1515	517 F TTC
Adaptec AHA 1542 CP Single SCSI pmp	1.027 F TTC
Adaptec AHA 1542 CP Masterkit	1.477 F TTC
Adaptec 2920 SCSI Kit avec drivers	827 F TTC
Adaptec AHA 2940 Single	1.187 F TTC
Adaptec AHA 2940 - Kit	1.487 F TTC
Adaptec AHA 2940 Ultrawide Kit	1.597 F TTC

MODEM - FAX

Modems + Kit internet	2.147 F TTC
Kit internet	1.007 F TTC
MAXI SOUND 14.400 Interne	517 F TTC
14.400 externe	617 F TTC
14.400 externe Voice	817 F TTC
28.800 V 34	1.097 F TTC
28.800 Interne Voice	1.057 F TTC
NOVA FAX 14.400 Carte	607 F TTC
14.400 Coffret	747 F TTC
28.800 V 34	1.277 F TTC
28.800 Coffret	1.407 F TTC
US ROBOTICS 14.400 Vocal externe	617 F TTC
14.400 externe	747 F TTC
28.800 interne courrier	1.117 F TTC
28.800 externe	1.167 F TTC
OLITEC 14.400 Interne	697 F TTC
14.400 Vocal externe	797 F TTC
28.800 externe	1.107 F TTC
28.800 Vocal	1.377 F TTC
UFOMAT 19200 externe	807 F TTC
MIRO Connected 34 cartes Modem/Fax/Rép.	2.127 F TTC

MEMOIRE

4 Mo - 728 - 32 bits	277 F TTC
4 Mo - 728 - EDO	337 F TTC
8 Mo - 728 - 32 bits	PRIX A LA BAISSE !
8 Mo - 728 - EDO	557 F TTC
16 Mo - 728 - 32 bits	1.157 F TTC
16 Mo - 728 - EDO	PRIX A LA BAISSE !
32 Mo - 728	PRIX A LA BAISSE !

MEMOIRE COMPAG, IBM, HP,
VECTRA, TOSHIBA - PRIX A LA BAISSE !

MULTIMEDIA

Midit Kit Sound Galaxy	127 F TTC
Sound Galaxy BX2	177 F TTC
Sound Galaxy NXP	237 F TTC
Sound Galaxy NX PRO MCD	267 F TTC
Carte Soundblaster 16 pnp IDE	917 F TTC
Carte Soundblaster 32 pnp IDE	917 F TTC
Carte Soundblaster AWE32 value edition IDE	A LA BAISSE !
Carte Soundblaster AWE32 pnp	1.397 F TTC
Maxi Sound 16 IDE - MCD	407 F TTC
Maxi Sound HP 16 - micro	507 F TTC
Maxi Sound Wave 16	PRIX FOU A LA BAISSE !
Maxi Sound Wave 32	1.067 F TTC
Maxi Sound Wave 32 FX	707 F TTC
Maxi Sound Korg Wave 32	1.007 F TTC
Maxi Sound Korg Wave 32 upgrade	577 F TTC
Phone Blaster	2.007 F TTC
Kit Maxi Sound CD 16 - 4x	1.107 F TTC
Kit Maxi Sound CD 16 - 4x home	1.067 F TTC
Kit Maxi Sound CD 32 - 4x home	1.637 F TTC
Kit Maxi Sound CD 32 - 6x home	1.727 F TTC
CD 32 - 6x	1.627 F TTC
CD 32 - 8x	1.987 F TTC
CD 32 - 8x home	2.037 F TTC
Maxi Kit CD rom - 4x	677 F TTC
Maxi Kit CD rom - 4x home	677 F TTC
Maxi Kit CD rom - 4x jeux	657 F TTC
Maxi Kit CD rom - 6x	877 F TTC
Maxi Kit CD rom - 6x home	1.107 F TTC
Maxi Kit CD rom - 6x jeux	1.007 F TTC
Maxi Soundblaster Discovery CD 16 - 4x pnp	1.097 F TTC
Maxi Soundblaster Discovery CD 16 - 4x	1.687 F TTC
Maxi Soundblaster Discovery CD 32 - 4x	1.257 F TTC
Maxi Soundblaster Performance CD 32 - 6x pnp	1.797 F TTC

CARTE VIDEO

Vidéo Blaster MP 400	1.097 F TTC
Vidéo Blaster SE 100	1.227 F TTC
Vidéo Blaster RT 300	1.807 F TTC
Natras Millennium 2 Mo - PC ext 8 Mo VRAM MPEG/100	1.697 F TTC
Natras Millennium 4 Mo - PC ext 8 Mo VRAM MPEG/100	2.907 F TTC
Diamond S3 Trio 64 Vision (+MPEG) 1 Mo	587 F TTC
Diamond Stealth 64 PCI 2 Mo VRAM	577 F TTC
Diamond Stealth 64 PCI 2 Mo VRAM	A LA BAISSE !
Diamond S3968 2 Mo VRAM (vidéo)	1.597 F TTC
Diamond Edge 3D DRAM	1.697 F TTC
Diamond Edge 3D VRAM 2 Mo	2.377 F TTC
Genoa PCI 1 Mo ext 2 Mo DRAM built ABX Phantom	547 F TTC
Genoa PCI Phantom 61 - 1 Mo DRAM ext 2 Mo	637 F TTC
Genoa PCI 2 Mo ext 4 Mo VRAM S3/P68 (4 bits vidéo)	1.317 F TTC
Miro 12 PMD - 1 Mo + MPEG	477 F TTC
Miro 12 PMD - 2 Mo + MPEG	807 F TTC
Miro 22 SD - 2 Mo EDO + MPEG	1.017 F TTC
Miro 10 TD Live - 1 Mo - 12 PMD	827 F TTC
Miro DC 1	2.017 F TTC
Miro Connect V 34	1.567 F TTC
Miro DC 20	4.987 F TTC
Cirus Logic 5428/5429 VLB	317 F TTC
Cirus Logic 5430 - 1 Mo PCI	247 F TTC
Cirus Logic 5440	347 F TTC

EDEN Informatique LE PAYS DE LA MICRO

3615 TOP CD

- Plus de 700 titres disponibles tous en français.
- Un résumé pour chaque CD sur notre serveur.
- 50 pages illustrées.

Pour l'achat de votre premier
CD-ROM nous vous
proposons
un Kit Multimédia
Atapi X4
Carte Son 16

Enceintes 2 x 25 watts

Flight Simulator	Voyage en France	Cinéma français	Mythes et Légendes
349F	329F	399F	299F
Le Roi Lion	The Beast Within	Les Fables de la Fontaine	Les Guignols
519F	459F	359F	310F
Maison 3D	Orsay	Guitar Hits	Mitterrand
189F	370F	309F	270F
Le Louvre Palais et Peintures	Hachette	Need for Speed	Myst
349F	620F	429F	420F
			460F

Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Documents non contractuels. Tarifs susceptibles d'être modifiés sans préavis et sous réserve d'approbation.



Bon de Commande à retourner ou à faxer :

ABSIS SA, 140 rue Jean de Guiramand, ZA Les Milles - 13858 AIX EN PROVENCE - Fax : (16) 42 39 43 71

- ☐ OUI, Je désire recevoir une documentation gratuite sur vos CD-ROM
- ☐ OUI, Je désire commander directement les articles présentés ci-dessus

Nom / Prénom
 Adresse

 Code Postal Ville
 Tél.

Mode de règlement

- ☐ Chèque
☐ Contre-remboursement (+28F)
☐ CB
Validité

Signature obligatoire

(pour les mineurs accord des parents)

TITRE indiquez le support choisi (ex : CD ROM MPC, CD ROM Mac,...)	Qté	Prix unitaire	Montant TTC
		TOTAL	
Frais de port et d'emballage : 1 à 2 CD = 30 F (+ de 2 CD = 50 F). Matériel + CD = 50 F		+ PORT	

GEN 4 06/96

Les meilleurs sharewares du mois, chez vous, en quelques minutes...



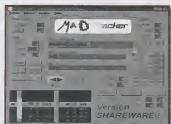
Sound Gadget Pro vous permet de manipuler des sons en y ajoutant de nombreux effets.



NanoCore pour Windows 95 et Windows NT est un jeu d'action/arcade en 3D, un jeu de style tennis, rapide et en SVGA.



CD Audio Spectrum transforme votre PC en chaîne de salon avec égaliseur graphique en temps réel.



Meditracker est un éditeur de musique particulier. Il permet de fabriquer des fichiers .wav à partir de partitions.



Deco 1.0 : superbe jeu basé sur le principe de Tetris, avec une différence majeure : ce ne sont pas les pièces que vous devez faire tourner, mais le plateau de jeu, et ça change vraiment tout ! Mac couleur.



MIDI Graphy 1.2.0 est un véritable petit séquenceur MIDI en shareware. Il sait aussi utiliser Quicktime si vous ne disposez pas de synthétiseurs MIDI. Tout Mac.



ModPlayer 2.0 : un excellent player de fichiers MOD. Un de ses principaux avantages est que son interface très complète prend peu de place à l'écran. Tout Mac.



Renegade Space Ninja : un jeu de combat où vous incarnez un personnage de type Manga. Vous pouvez vous battre contre l'ordinateur ou jouer à deux. De nombreux coups sont disponibles à condition d'être un virtuose du clavier ! Mac couleur.

... ça vous intéresse ?

Pour profiter de notre offre, il vous suffit de posséder un Minitel (et son câble de raccordement Mac ou PC) ou un modem jusqu'à 28800 Kbps (accès par le 36 70 28 12*) et le logiciel Sapristi Mac ou Sapristi PC ! Pour commander le logiciel Sapristi (et son câble en option), composez sans tarder le 3615 GEN4 : (*VPC) !

Près de 5000 softs à télécharger 24 H/24 !

PROCHAIN NUMÉRO...

*Le mois prochain, les jeux seront... olympiques, bien sûr !
Ne voyez là aucun rapport avec les jeux d'Atlanta, il ne peut
s'agir que d'une coïncidence tout à fait fortuite. Tout comme la
sortie de Dungeon Keeper, qui après avoir battu tous les records
de furtivité évanescence, pourrait enfin se matérialiser.*

OLYMPIC GAMES

Le centenaire des jeux olympiques est l'occasion pour US Gold d'acquiescer une licence prestigieuse. Le résultat de cette fructueuse alliance est un jeu pluridisciplinaire qui ne propose pas moins de 15 épreuves sportives, revêtant un certain aspect technique, en terme de gestion de paramètres. C'est la première fois, dans un jeu de ce genre, que la puissance est pondérée par la résistance ; il ne suffit plus d'appuyer frénétiquement sur deux touches simultanément pour faire avancer son personnage, mais il faut également gérer son endurance.



OLYMPIC SOCCER

À l'approche de l'Euro 96, une pléthore de jeux de football viennent à paraître, mais peu d'entre eux méritent notre attention. Olympic Soccer fait partie de ces derniers. Il s'agit d'une simulation sportive entièrement réalisée en 3D. Un jeu sensible, une grande précision et des techniques de jeu multiples et facilement accessibles font de ce titre la prochaine référence dans le domaine des jeux de football. On en oublierait presque Sensible Soccer.



DUNGEON KEEPER

Allez, on n'a pas pu résister à la tentation de vous la refaire. Eh oui, croyez-le ou non, Dungeon Keeper sera en test dans le prochain numéro de Gen 4 ! Vous pouvez en être sûr, Peter Molyneux s'est lui-même mis à genoux devant Stéphane, lui jurant que le jeu sortirait à temps tandis qu'il se faisait foutter sauvagement. Bon d'accord, peut-être qu'on exagère un peu... Et peut-être que Peter aussi d'ailleurs.

Rédaction
Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisier.
Rédacteur en chef : Olivier Cenou.
Chef de l'information : Jean-Louis Lelièvre.
Secrétaire de rédaction : Julie Balthazar.
Rédacteurs : Eric Ermaux, Frédéric Maréchal, Olivier Rogé.
Contributeur à ce numéro : Luc Santiago Rodriguez, Cédric Gaspenn, Sébastien Tasserin, Bruno Gasser.
Directrice artistique : Carole Toullette.
Maquette : Frédéric + Twin Ducat - Cauchy.

Abonnements
11 numéros. France : 290 F, DOM-TOM et étranger : 370 F.
Service Abonnement : 38 rue de Picpus - 75012 - Paris France.
Tél. : (16 1) 43 42 00 00.

Diffusion - Ventes
Olivier Le Potvin - (16 1) 49 88 63 75,
(réservé aux dépositaires de presse).

Fabrication
Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé.
Chef de fabrication : Isabelle Dubois.
Assistée de Sylvie Lafourcade.
Responsable PAO : Frédéric Lesvres.

Multimédia
Conception : Claude Flammia, Eric Lebette.

Online
Rédacteur en chef : Franck Ladoré (Rédaction/Pressimage JF)

Administration
Directeur financier : Stéphane Campon.
Contrôleur de gestion : Lella Aitbah.
Comptabilité fournisseurs : Patrick Vendendriessche.
Comptabilité clients : Stéphane Bouchard.
Juridique : Françoise Linsener.

Marketing
Responsable : Christine de Gandt.
Marketing direct : Nicolas Gozlan.

Communication - Relations extérieures
Judy Cutts (jcutts@pressimage.fr).

Publicité
L'Express - 67 rue Robespierre
93558 - Montreuil Cedex - France.
Tél. : (16 1) 49 59 13 14 - Fax : (16 1) 48 59 01 60.
Directeur Développement division « Home » : Antoine Hamel,
assisté de Laura Lépine.

Directeurs de la publicité :
• Constructeurs : Béatrice Couvillier, assistée de Mireille Mugneret.
• Distribution : Lionel Espiard, assisté de Anne Giudicelli.
• Editeurs : Philippe Danfolt, assisté de Katia Roussel.

Représentants internationaux

• **États-Unis :**
Husen European Media LLC - Reign Lockwood.
Tél. : 19 1 (408) 879 6666 - Fax : 19 1 (408) 879 6669.
• **Angleterre - Irlande - Allemagne :**
Husen European Media.
Gerry Rhoades-Brown / James Clayton.
Tél. : 19 44 1784 469 900 - Fax : 19 44 1784 469 990.

Direction Éditoriale
Directeur de la publication et des rédactions :
Godefroy Giudicelli.
Directeur délégué : Patrick André.
Assistante de direction : Virginie Guyard.

GENERATION 4 est édité par Pressimage S. A. au capital de 1 000 000 F. PDG : Godefroy Giudicelli.
Siège : 5-7 rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex - France.

Commission paritaire
N° 69731 - ISSN 0987 8700X - Dépôt légal 2^{ème} trimestre 1996.

La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engagent que leurs auteurs. L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés.
« Le loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que "les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective" et, d'autre part, que "les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration", toute représentation ou reproduction, intégrale ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite (alinéa premier de l'article 40). »
Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code Pénal.

Credits photos et copyright : tous droits réservés.
Imprimé en Union européenne.

HOT-LINE CD

Pour tout problème concernant vos CD de démos défectueux, contactez notre hot-line au 16 (1) 49 88 63 90 ou 16 (1) 49 88 63 70.

La rédaction ne prend en aucun cas les demandes de solutions de jeux par téléphone.



La sélection Boulangier du mois

NOUVEAUTÉS

ELECTRONIC ARTS

AH 64 LONGBOW

• La nouvelle référence en simulation/arcade. Vous évoluez au sein de graphismes somptueux.



399^F

VIRGIN

RESURRECTION

• Plongez dans l'atmosphère de Zoc l'aventurier avec ce jeu d'aventure/action au graphisme 3D fabuleux.



399^F

BLUE BYTE

SETTLERS 2

• Après avoir échoué sur une terre inconnue, votre peuple compte sur vous pour conquérir le monde.

399^F

INDISPENSABLES

GAMETEK

RIPPER

• Vous seul, reporter du crime, pouvez résoudre l'affaire et délivrer la ville de l'assassin. 3 heures de full motion.



399^F

SIERRA

SILENT THUNDER A10

• Pilotez l'A10, cet avion de légende réputé indestructible, spécialisé dans les attaques terrestres.



349^F

PSYGNOSIS

DEAD LINE

• Une enquête policière qui regroupe tous les ingrédients du bon polar, frissons compris.



399^F

AFFAIRES

MEDIASET

HOT LINE INTERNET

• De la simulation off line à vos premières connexions, ce logiciel vous guide efficacement pour débiter.



145^F

MICRO APPLICATION

PC RÉUSSI

• Comment résoudre vos problèmes de configuration ? Faire le bon choix ? Connaître les bons critères ?



99^F

PERSONAL SOFT

GAME EMPIRE 1 & 2

• 250 jeux sherraware par compilation. Une bonne opportunité de découverte.



99^F

Fans de logiciels
la Carte Microshop
est faite pour vous.



LE PRODUIT DU MOIS

- Temps d'accès : 190 ms
- Vitesse de transfert : 900 kb/s
- Cache de : 128 kb

COMPTON



MITSUMI

- Lecteur CD Rom sextuple vitesse
- Tirail électrique sans caddy
- Prise casque sur la face avant avec contrôle de volume

MITSUMI FX 600

Garantie 1 an.

649^F

"Boulangier sur Internet"



1,29 F/mn

BOULANGER

Vous ne le regretterez jamais

BETHUNE • BOULOGNE St Martin • CALAIS • CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE Grande-Synthe • ENGLOS • LEERS • LENS Vendin-Le-Vieil • LILLE
NOYELLES-GODAULT • RONCO • VALENCIENNES Petite-Forêt • VILLENEUVE D'ASCO • AULNAY-SOUS-BOIS • MELUN Cesson • MONTIGNY LES CORMEILLES
FONTENAY-SOUS-BOIS • PLAISIR • BORDEAUX La Lac • BORDEAUX Maignac • LE MANS La Chapelle St Aubin • LE MANS • NANTES Résé
NANTES Atlantique • NANTES Paradis • MANTES Buchelay • NIORT • St BRIEUC • St EMILION Libourne • TOULOUSE Pontet • Garonne • VANNES Ploeren
AVIGNON Le Pontet • GRENOBLE Echirrolles • GRENOBLE St Egrève • LYON Limonest • LYON St Priest • NIMES • ROANNE

Après Warcraft II
Blizzard défie
le seigneur des ténèbres

DIABLO

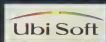
Le premier Jeu de Rôles
multi-joueurs.

Un univers
gothique
étouffant en SVGA.

Un monde peuplé de
squelettes, zombies,
démons, charognards et
autres créatures des abysses.

Une armurerie variée, des
sorts puissants, des objets
d'arcane, des parchemins
mystiques et bien d'autres choses
pour vous aider dans votre quête.

Génération aléatoire des donjons pour
un plaisir continuellement renouvelé.



UBI SOFT, 26 rue Almand Camé, 69119 Mérieux-lès-Lyon
Métel - 30 15 UBI SOFT (1,26F/m) - Internet: <http://www.ubi-soft.com>
Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation